GAMERS BOOK

escala PROGAMES

ANO I - Nº 06 - R$ 5,90

A história de um homem... E de incontáveis outros homens...

PARTE 1 DE 2

Xenogears

TODOS OS MISTÉRIOS POR TRÁS DE FEI, ELLY E SEUS AMIGOS NO MELHOR ENREDO DA SQUARE

7 897763 575097

GAMERS

NÚMEROS ATRASADOS

Cód.: RG 09
Cada R$ 3,80

Cód.: RG 22
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 25
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 26
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 27
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 28
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 29
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 30
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 31
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 32
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 33
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 34
Cada R$ 2,90

Cód.: RG 35
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 36
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 37
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 38
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 39
Cada R$ 3,50

Cód.: RG 40
Cada R$ 3,50

COMPLETE SUA COLEÇÃO

GAMERS

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: RG 09 - Cada R$ 3,80 ( )
Cód.: RG 22 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 25 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 26 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 27 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 28 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 29 - Cada R$ 4,90 ( )
Cód.: RG 30 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 31 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 32 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 33 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 34 - Cada R$ 2,90 ( )
Cód.: RG 35 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 36 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 37 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 38 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 39 - Cada R$ 3,50 ( )
Cód.: RG 40 - Cada R$ 3,50 ( )

Nome: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado: _____ Cep: _____

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (011) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

Eu menti...
Não estava sem tintas.
Apenas temi que eu pudesse
Terminar o retrato.
Eu queria continuar
Pintando... Para sempre.

Sonhos...

A vida de um homem chamado
Lacan...
E as vidas de incontáveis
Outros homens...

'Elly'...

Houve um tempo em que ela
Passou por tal nome.
Um tempo em que nos encontramos
Um ao outro...
Um tempo onde nada mais
Importou entre nós...

Era melhor dessa forma...
Apenas duas pessoas,
Juntas...

Era melhor ter
deixado daquela forma...

Parte 1 de 2

Xenogears

GOD ONLY KNOWS

O mais consagrado enredo da Square destrinchado do início ao fim com uma grande riqueza de detalhes...

GAMERS BOOK NÚMERO 6

Í N D I C E

Pág. 05	***Xenogears***
Pág. 05	***Apresentação***
Pág. 06	***Conceitos Básicos***
Pág. 06	*O Menu Principal*
Pág. 06	*Menu de Status*
Pág. 07	*Menu de Skills*
Pág. 08	*Skills com mais de 6 AP?*
Pág. 08	*Menu de Ability*
Pág. 09	*Menu de Equip*
Pág. 10	*Menu de Itens*
Pág. 10	*Menus de Gear*
Pág. 10	*Gear Options*
Pág. 11	*Gear Abilities*
Pág. 11	*Gear Equip*
Pág. 11	*De volta ao Menu Principal...*
Pág. 12	*E, finalmente, o sistema de batalha*
Pág. 12	*As batalhas*
Pág. 13	*Fora dos Gears*
Pág. 14	*Dentro dos Gears*
Pág. 15	*Recarregando*
Pág. 15	*Modificadores de Status*
Pág. 15	*Abreviações*
Pág. 16	***A Estratégia***
Pág. 16	*Cap. I: Vila de Lahan*
Pág. 18	*Cap. II: O Caminho da Montanha*
Pág. 19	*Cap. III: Sombras Cadentes*
Pág. 20	*Cap. IV: Na Floresta*
Pág. 20	*Cap. V: A Garota na Floresta*
Pág. 21	*Cap. VI: Dazil*
Pág. 22	*Cap. VII: Ataque no Deserto!*
Pág. 23	*Cap. VIII: Caverna de Estalactites*
Pág. 24	*Cap. IX: Covil do Pirata*
Pág. 27	*Cap. X: Operação Aveh*
Pág. 30	*Cap. XI: O Torneio*
Pág. 32	*Cap. XII: Resgate (da soldado?) Margie*
Pág. 34	*Cap. XIII: A caminho de Nissan*
Pág. 34	*Cap. XIV: Cidade da Paz*
Pág. 36	*Cap. XV: Recapturar Aveh*
Pág. 38	*Cap. XVI: Desencontro no Deserto*
Pág. 39	*Cap. XVII: A Capital Kislev*
Pág. 41	*Cap. XVIII: Bravos Combatentes*
Pág. 41	*Cap. XIX: Horror Subterrâneo*
Pág. 44	*Cap. XX: Lutando com o Campeão*
Pág. 46	*Cap. XXI: Ataque à Doca de Gears*
Pág. 48	*Cap. XXII: Ataque Noturno*
Pág. 50	*Cap. XXIII: Arma Secreta*
Pág. 52	*Cap. XXIV: Fuga de Ignas*
Pág. 52	*Cap. XXV: Homens do Mar*
Pág. 54	*Cap. XXVI: Amigos Novamente*
Pág. 54	*Cap. XXVII: Traição*
Pág. 54	*Cap. XXVIII: Investida de Ramsus*
Pág. 55	*Cap. XXIX: Um Jovem Padre*
Pág. 57	*Cap. XXX: O Orfanato*
Pág. 58	*Cap. XXXI: O Barco dos Reapers*
Pág. 60	*Cap. XXXII: Espíritos Flamejantes*
Pág. 61	*Cap. XXXIII: No Fundo do Oceano*
Pág. 62	*Cap. XXXIV: A Garota do Mar*
Pág. 63	*Cap. XXXV: A Torre de Babel*
Pág. 78	***Skills e Magias...***
Pág. 50	*Tabela de Skills*
Pág. 77	*Tabela de Magias*
Pág. 77	*Tabela de Itens*
Pág. 77	*Tabela de Equipamentos*
Pág. 78	***Códigos de Game Shark***
Pág. 50	*Xenogears*
Pág. 77	*Metal Gear Solid*
Pág. 77	*Metal Gear Solid Integral*
Pág. 50	***Cartas***

A Revista Gamers Book
É uma publicação da

EDITORA ESCALA LTDA.
Rua Zanzibar, 711 Casa Verde
CEP 02512-010 São Paulo - SP
Telefone: (011) 266-3166
Fax.: (011) 857-9643
Internet:www.escala.com.br
E-mail: escala@.node1.com.br
Caixa Postal 16.381
CEP 02599-970 - São Paulo - SP

Editora Escala Ltda.
Editor: Hercílio de Lourenzi
Gerente de Produção: Nilson Luiz Festa
Gerente de Circulação: Zildete da Silva
Gerente de Serviços: Jamil de Almeida
Assessora de Imprensa: Patrícia da Silva Ricardo
Atendimento ao Leitor: Alessandra de Campos Jorge, Andréia da Silva Barreto, Camilla Freitas
Assistentes de Diretoria: Vera Lúcia P. de Morais, Luiz Eduardo S. Marcelino, Antonio Corrêa
Conselho Editorial: Alex Magno, André Lima, Carlos Gonçalves, Carlos Man, Celso Madeira, César Nemitz, Cristiano Pires, Eddie Van Feu, Fábio Kataoka, Franco de Rosa, Ivan Battesini, Marcio Fleischmann, Marques Rebelo, Moacir Torres, Otto Shmidt Junior, Paulo Fernandes, Paulo Paiva, Renato Rodrigues, Rosana Braga, Sandro Aloisio, Tarcisio Motta
Impressão e acabamento: CL Artes Gráficas Tel.: (011) 7896-6544
Distribuidor exclusivo para Bancas de todo o Brasil:
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.
Rua Theodoro da Silva, 907 - Grajaú
CEP 20563-900 - Rio de Janeiro - RJ
Filiada à ANER

Em parceria com a Rede:

PROGAMES

CONSELHO EDITORIAL:
Francisco Motta
Tarcisio Motta

Redator Chefe: Fabio Santana de Souza
Direção Geral: Eric Araki
Jogos, Redação e Diagramação: Fabio Santana de Souza, Homero Letonai, Eric Araki, Leandro Gusmão Siman, Gilsomar P. Livramento
Revisão e Coordenação Geral: José Donizete de Paula, Fabio Santana de Souza, Marcia Guerreiro
Colaborador: Renato da Silva Siqueira
Ilustração de capa: Opera Graphica
Email: gamers@edescala.com.br
Publicidade: (011) 3641-0444
Números Atrasados: (011) 266-3166
Bureau: N. D. R.

GAMERS BOOK NÚMERO 6

Editorial

Foi uma grande surpresa para nós descobrir o quão bem recebida fora o novo visual da edição número 5 da Gamers Book. Foram centenas de cartas cobrindo de elogios o layout mais arrojado e prático. Entretanto, ao contrário do que esperávamos, houve alguns erros que prejudicaram um pouco o tal visual, como nomes trocados e áreas numeradas de forma errônea — nada, contudo, que causasse problemas em relação ao enredo brilhante. Mas tempos de mudança sempre ocasionam falhas. Dessa forma, consideremos Metal Gear Solid como um teste para o que estará por vir.

Aliás, tocando no assunto enredo, é justamente esse o ponto forte do game enfocado nesta edição. Considerado até hoje o melhor e mais elaborado enredo já criado pela Square, mesmo após o lançamento de pesos pesados como Final Fantasy VIII e Saga Frontier 2, Xenogears chega para ilustrar nossas páginas. A escolha deste título não foi nada difícil. Para sermos mais exatos, foi unânime. Uma a cada três cartas que chegavam à nossa redação pediam, exigiam ou imploravam por uma edição dedicada a esta obra-prima — mais até que os pedidos para Final Fantasy VIII! E, para atender os desejos de nossos leitores, trazemos não uma, mas DUAS edições repletas de Xenogears! Devido a uma trama complexa e extensa, este será o primeiro game que será dividido em duas partes. A primeira delas, contendo os primeiros 35 episódios, além de tabelas de Skills, Ethers, comandos e explicações para as versões japonesa e americana, você confere agora. Posteriormente, os demais episódios, segredos e muitos mais serão divulgados na Gamers Book nº7. Além disso, traremos também códigos de Game Shark e outros. E não pense que a edição é inteiramente dedicada à Xenogears: há ainda uma série de códigos para Game Shark de Metal Gear Solid e Metal Gear Solid Integral, que não puderam ir na edição passada por questões de espaço.

Bom, assim sendo, deixemos tudo isso de lado e vamos ao que interessa nesta nova Gamers Book: a estratégia...

Mancada Nossa

A edição passada foi simplesmente a calmaria que sempre se segue após as tormentas. Com um índice totalmente nulo de erros graves, a Gamers Book de Metal Gear Solid realmente foi um bom passo inicial para o novo layout da sua GB. Claro, houve alguns problemas estruturais pequenos, como números e nomes de áreas trocadas, que podem prejudicar na localização do jogador. Um bom exemplo disso ocorreu na página 70, onde a borda indica Área 22: Warehouse e o título diz Área 21: Blast Furnace. O correto seria Área 23: Warehouse para ambas, como o indicado no índice. No mais, somente alguns "Grey" Fox — em lugar de Gray Fox / Raposa Cinza — e alguns mapas sem identificação espalhados pela revista. Assim sendo, voltemos à nossa programação normal.

Assinaturas - Observação importante

Nenhuma empresa do Grupo Escala de Publicações (Editora Escala, Editora Canaã e Editora Heavy Metal), trabalha com assinaturas. Portanto, quem quer que se apresente com tal finalidade não é pessoa autorizada pela empresa.
Qualquer dúvida ou ocorrência nesse sentido, favor ligar para (011) 266-3166, para que possamos tomar as providências cabíveis.

Xenogears

GOD ONLY KNOWS

Prólogo

Sou alfa e ômega... A primeira e a última... O Começo e o fim...

Isso aconteceu há muito tempo atrás.

Uma grande nau Colonizadora, navegando entre as estrelas, de repente encontrou uma anormalidade em seus sistemas. Por um único instante, uma enigmática luz brilhou e os monitores, um a um, anunciaram o perigo. Não houve tempo para resistir; seus controles foram tomados por alguém.

Atirando sem piedade nas pessoas que tentavam escapar, estavam os canhões laser da própria nave. O capitão decidiu que a nave devia ser afundada imediatamente, iniciando o sistema de auto-destruição. Um flash trêmulo estremeceu o universo, e, lentamente, a nave afundou nas estrelas... No planeta onde os destroços caíram, uma misteriosa mulher de longos cabelos purpúreos contemplava o nascer do sol, tingindo de laranja os céus azuis...

O continente de Ignas, no hemisfério norte de nosso mundo. Nele, o maior dos continentes, uma violenta guerra tem ocorrido entre dois países por centenas de anos. No norte do continente encontra-se o Império de Kislev; ao sul, o reino do deserto de Aveh. A guerra continuou por tanto tempo que as pessoas esqueceram a sua causa, conhecendo somente o ciclo de hostilidade e tragédia sem sentido.

A obsessão pela guerra logo encontrou uma devastadora mudança. Isso foi devido à "Ethos", uma instituição que preserva a cultura de nosso mundo, reparando ferramentas e armas escavadas das ruínas de uma civilização antiga. Ao mesmo tempo ambos os países começaram a escavar estas ruínas, tendo a "Ethos" reparando as descobertas, para elevar seu poder militar.

As várias armas escavadas das ruínas mudaram grandemente a forma de guerra. O resultado dos combates entre os dois países não era mais determinado por combates homem-a-homem, mas pelos "Gears" — máquinas de combate humanóides gigantes — que eram obtidos das profundezas das ruínas. Eventualmente, depois de contínuas reviravoltas no estado da guerra, Kislev ganhou a vantagem. A maior causa por trás disso era a enorme diferença na quantidade de recursos enterrados em suas ruínas. Mas, de repente, uma misteriosa força militar apareceu no continente de Ignas. Entitulados "Gebler", esta força decidiu fazer contato com Aveh.

Com a assistência da Gebler, Aveh foi capaz de se recuperar da desesperadora desvantagem numérica, ficando à mesma altura de Kislev. Então, tirando vantagem do novo momento ganho, Aveh começou a capturar um território atrás do outro de Kislev, não mostrando intenções de frear sua campanha de invasão.

Na remota vila de Lahan, na periferia de Aveh, próxima à fronteira com Kislev, tudo começa. Seus habitantes jamais poderiam imaginar que seus destinos estariam selados a partir do momento em que acolhiam um garoto muito ferido, sem memórias, trazido por um estranho mascarado em meio a uma noite tempestuosa. Garoto este que, já um jovem homem, seria o responsável pelo massacre do qual Lahan seria palco. Seu nome: Fei Fong Wong.

Todavia, a história de Fei não teve seu início aqui, mas eras atrás. Nos primórdios de uma história já esquecida pela humanidade, havia um jovem, de nome Abel, que ousou enfrentar a tirania de seu irmão, imperador Cain, e sofreu a terrível conseqüência de perder sua amada Sophia... Séculos depois, nasceria Lacan, pintor que continha dentro de si a paixão proibida por Sophia, a missionária que acabaria cedendo a própria vida para salvar a humanidade... Em uma sociedade no auge da tecnologia, mas beirando a extinsão devido à crescente progressão da esterelidade populacional, formava-se Kim, renomado geneticista obsecado por cumprir o desejo de engravidar possuído por sua esposa Sophia, mas que terminara por perdê-la pouco antes de alcançar seu objetivo, vítima da opressão governamental diante de suas brincadeiras de deus envolvendo a vida... Todos culminando em Fei, um rapaz amaldiçoado a prosseguir em sua eterna busca pela felicidade. Uma felicidade que agora renasce não mais como Sophia, mas como a Oficial do exército de Solaris Elhaym Van Houten.

Fei, no entanto, possui algo especial. Algo que Abel, Lacan, Kim ou qualquer outra vida sua jamais terá novamente: o futuro, a esperança de poder mudar sua sina. Mesmo tendo de transpor todas as adversidades, seja ela toda uma ordem mundial, seja o preconceito da sociedade Solariana, seja ela seu próprio íntimo assassino, este jovem de longos cabelos tem uma chance, mesmo que mínima, de alcançar a felicidade...

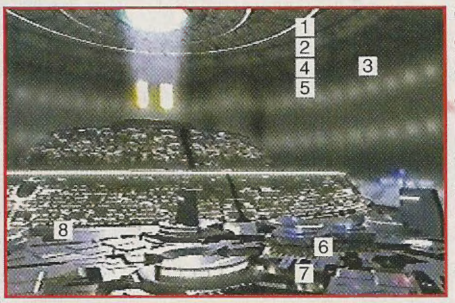
Conceitos Básicos

Xenogears não inova somente por seu sistema de batalha, mas também em seus menus e status, com atributos e opções inéditas em outros games do gênero. Dessa forma, nesta seção você poderá encontrar uma detalhada explicação sobre os principais elementos existentes — indo desde os mais variados menus, Skills e itens até combos e técnicas batalhas. O domínio destes pode ser o limiar entre a vitória e a derrota nesta longa jornada.

Como em todo RPG que se preze, existem várias e várias telas de menu para diferentes fins. Menus de batalha, menus de opções, menus de Status... Todos para melhor organizar as centenas de opções contidas no jogo. O único problemas é que, em especial antes de se acostumar com o mecanismo do jogo, você pode se sentir perdido em meio à imensidão de listagens. Assim sendo, vamos a uma explicação breve de cada um desses menus.

O MENU PRINCIPAL

Enfoquemos o menu principal, acessível desde o princípio do game. Acionável através do botão □, o menu principal lhe indica, com os valores à direita da imagem da face do personagem, as características mais básicas daqueles que compõem seu grupo. São poucos, mas merecem alguma explicação.:



1- Level (LV): Como você já deve ter presumido, esta característica indica o nível em que o personagem se encontra. Redundante dizer mas, quanto mais alto o nível, mais poderoso o personagem é;

2- Name (Variável): O nome do personagem. Como na versão japonesa e diferente da maior parte dos RPGs da Square, aqui você não pode renomear seus personagens. Em outras palavras, Fei será sempre Fei e Elly será sempre Elly, não importa o que achemos dos nomes;

3- To Next Level (NEXT LV): Indica a quantidade de experiência (EXP) necessária para se atingir o próximo nível. Ele avança em ordem decrescente (ao receber EXP durante as batalhas, este cai até se reduzir a zero) e, por isso, quanto menor o valor, mais próximo de se ganhar um nível o personagem estará;

4- Hit Points (HP): Os pontos de energia, de vida. Resumindo, é a capacidade de dano que o personagem pode receber antes de morrer. Quanto mais alto, mais dano pode absorver, nunca ultrapassando o valor máximo de 999. Os números da esquerda indicam o HP atual e o da direita, o total;

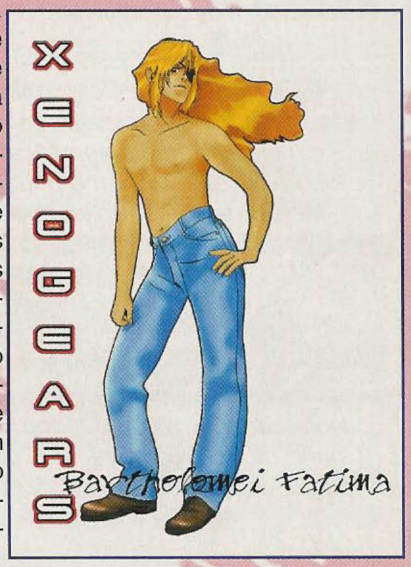
5- Ether Points (EP): Em Xenogears, os conhecidos Magic Points (MP) foram substituídos por Ether Points, apesar de manter a mesma finalidade. Assim, os EPs são a quantidade de energia espiritual que o personagem tem para utilizar em magias e outros efeitos. O valor da esquerda indica o EP atual e o da direita o total;

Em **6** temos uma pequena janela com a indicação da quantidade de grana que o grupo possui, representado pela letra G (de Gold). Você acumula riquezas de forma convencional, vencendo inimigos, vendendo itens ou encontrando em locais específicos das cidades. Logo abaixo desta, no item **7**, uma janela apresentando o tempo total de jogo, assim como a maioria dos games da Square.

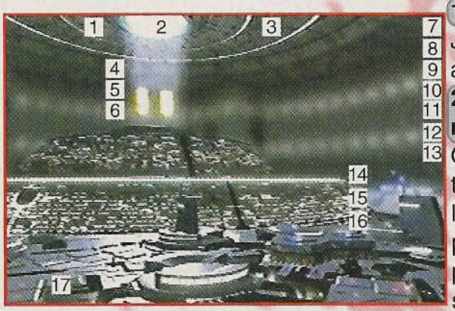
E ainda não acabou. Alguns menus localizados nesta área dão acesso a outros, mais específicos. Dessa forma, na área **8** temos Status, Equip, Item, Ability, Gear, File e Exit. Como cada um deles possui sua própria gama de subtítulos, expliquemos em separado.

O MENU PRINCIPAL

Bem, como você deve saber, um personagem de RPG é feito basicamente de dois elementos: números e Storyline. Tudo mais que se relaciona a ele (desde a aparência e temperamento até formas de ataque e magias) surge baseando-se nestes dois fatores principais. Mais exatamente, surgem em conseqüência destes. Como conferiremos o enredo individual de cada personagem separadamente no desenrolar da trama, partamos então para os Status.



Os Status são valores numéricos que determinam as características de um personagem. Um valor alto no atributo força, por exemplo, poderia identificar um grande poder de ataque e porte físico atlético. Em Xenogears cada personagem possue onze características próprias, um número bastante considerável. Alguns destes atributos são inéditos em um game de RPG (vide *Weight*, por exemplo), enquanto outros são comuns o bastante para que os mais acostumados não tenham problemas em se adaptar a eles, como Attack e Defence Power. Vale lembrar que, pressionando-se R1 ou L1 nesta tela, os Status mostrados serão os do personagem anterior ou posterior, circulando por entre os membros de seu grupo. Então, deixemos a conversa de lado e comecemos com as explicações.



1- Level (LV): Já vimos isso antes...

2-Total Experience (EXP): Quantidade total (acumulada desde os primeiros passos de sua jornada) de experiência conseguida pelo personagem. Quando o nível 99 for atingido, somente este valor continuará subindo. Perfeitamente substituível pelo valor Next LV;

3-To Next Level (NEXT LV): Sua mecânica é a mesma do menu anterior, sem diferença alguma;

- Name (Variável): O nome do personagem em questão, ao lado de sua foto. Nada indispensável;

4- Hit Points (HP): Disposto da mesma forma que no menu anterior;

5- Ether Points (EP): Idem;

6- Weight (Weight): Um novo atributo, finalmente. Representa o peso corporal do personagem, baseado

em seu porte físico, em libras. Pode parecer inútil, mas tal atributo (que, aliás, nunca aparecera com tal importância em um RPG), influencia diretamente na agilidade do personagem e em sua capacidade de defesa (quanto maior o peso, mais "resistente"). Com o uso de alguns itens ou a realização de algumas ações é possível, inclusive, se alterar este valor;

Agora, as informações mais individuais de cada personagem, como inteligência e destreza. Estas são as características que se alterarão quando um novo equipamento foi vestido ou uma arma diferente for empunhada.

7- Attack Power (ATTACK): Um bom e velho conhecido nosso, fãs de RPGs. Como de costume, indica o poder de ataque do personagem, influenciando diretamente no dano causado por seus golpes. Muito importante, em especial para guerreiros que não se utilizam de armas;

8- Accuracy (HIT%): A pontaria do personagem. Valendo-se de outro termo, este atributo poderia ser chamado de Hit Rate (como em Front Mission), funcionando como tal. Indica a chance que o personagem tem de acertar o oponente, variando também de acordo com o Evade% do mesmo. Quanto maior, menor a chance de se obter um MISS;

9- Defense Power (DEFENSE): Outro conhecido nosso, o poder defensivo. É a resistência a danos normais (ou não-"Ethereos"), onde se incluem os valores das proteções (capacetes, armaduras e acessórios) e a constituição natural do personagem. Quanto maior o valor, menor o dano recebido;

10- Evade Rate (EVADE%): Pouco menos comum que a Defense Power, mas ainda assim facilmente encontrada em outros do gênero. A esquiva indica a capacidade de desviar-se de ataques normais (não Ethereos), fazendo com que os ataques dos inimigos errem (MISS!). Quanto mais alto o valor, menor a chance de ser acertado;

11- Etherial Power (ETHER): O poder "mágico" do personagem. Em Xenogears a mágica não existe, mas sim o poder misterioso conhecido somente por Ether. Assim sendo, podemos dizer que este valor indica o poder Ethereo possuído por certo combatente. Quanto maior, maior será o dano causado por seus ataques Ethereos, mais HP ele restaurará com curas Ethereas, e assim sucessivamente;

12- Etherial Defense (ETHDEF.): A Defense Power para efeitos Ethereos. Indica o quão vulnerável é o personagem ao Ether. Com um alto valor de Ether Defence, ataques Ethereos causarão muito menos avarias, entretanto tal valor não influencia na recuperação de HP por meios Ethereos;

13- Agility (AGILITY): A representação numérica da agilidade do personagem. Influi diretamente na velocidade com que a Time Bar se enche e sua ação chegue. Quanto mais alto o valor, menor o tempo com que ela se enche, ou, se preferir, menos tempo entre o final do turno atual e o início do próximo;

Logo abaixo dos Status há um pequeno resumo dos pertences do personagem, indicando as armas, acessórios e até mesmo o Gear por ele utilizado durante as batalhas. Sendo este um resumo, você não poderá alterá-los (feito realizável através do menu de EQUIP).

14-Weapon (WEAPON): Nada mais nada menos que a arma equipada pelo personagem — Katana, Rod, Whip ou Gun — cujo nome aparece logo em seguida. Os personagens que lutam de mãos livres não possuem nenhum equipamento listado nesta área;

15- Accessories (ACCESSORIES): O mesmo dito sobre as armas vale para os acessórios aqui listados. São três os espaços reservados à equipamentos desta natureza, podendo ir de anéis à armaduras;

16- Gear (GEAR): O nome do Gear pilotado pelo personagem durante as batalhas;

Finalizando este menu, o relógio na janela logo abaixo aos equipamentos e as três opções no canto inferior esquerdo, **item 17**, que dão acesso a outros menus, da mesma forma que na tela anterior. São eles: *Skill*, *Abilities* e *Equip*.

MENUS DE SKILL
E O BÁSICO SOBRE DEATHBLOWS

Acessível através do menu de Status, o menu de Skill indica, antes de tudo, as técnicas possuídas pelo personagem, seguidas de seu custo em Time Bar (elemento este que será melhor explicado no tópico sobre batalhas). As Deathblow Skills são combinações que, acionadas durante a batalha, resultam em efeitos especiais. As Skills são aprendidas através do uso constante de certas combinações (chamemos os golpes que não sejam técnicas, que não desencadeiem nenhum efeito especial, de "combinações"), até o momento que o nome da técnica surgirá nesta tela, acompanhada por uma barra verde que se eleva em ordem crescente a cada vez que os comandos em questão são usados. Quanto atingir 100 pontos, o comando exato finalmente é revelado e seu efeito especial é desencadeado, tornando a combinação uma Deathblow. Complicado? Nem tanto assim. Ok, vamos exemplificar então: Billy Lee possui aprendidas todas as técnicas até o Nut Crack (de gasto 6 e de comando ▲▲▲X), sem mais barras verdes ou coisas do gênero abaixo dela. Caso ele se utilize da seqüência ▲, □ e X algumas vezes, uma dessas barras verdes surgirá neste menu, seguida de um número, sob o nome de Sky Walker. Então, Billy Lee entra em mais uma batalha, realiza a combinação vencendo o oponente e, assim, aumentando sua barra verde no Skill Menu em 15 ou 20 pontos. Quando este número chegar a 100, o comando exato da técnica (▲□X) Sky Walker e seu custo, 6, são revelados Se usada novamente em batalha, desencadeará seu efeito especial.

Repare também que não é necessário se matar o oponente, mas sim usar a seqüência. Todavia, acabar com o inimigo aumenta a quantidade de pontos ganhos. Billy Lee, por exemplo, antes de aprender a Sky Walker, poderia ter atacado um grupo de inimigos uma vez com o comando □, ▲ e O, mas fugido em seguida. Isso concederia algo entre 5 e 10 pontos. Em resumo, cada vez que se mata um oponente com o combo, 15 a 20 pontos são recebidos. Quando o combo é somente usado, não matando ninguém, então recebe-se de 5 a 10 pontos (variável de acordo com o número de vezes usadas; se for usado três vezes na batalha e sem matar ninguém, então você receberá 15 pontos; se usado quatro sem matar, 20 pontos; e assim por diante).

"Mas ele nem usou o combo, só meu outro personagem executou a Deathblow de mesmo comando da que vai ganhar, e ele recebeu pontos como se tivesse usado! Por que isso?" você pergunta. Agora entram as observações sobre este sistema. Quando você vê uma pessoa fazer algo,

você aprende, ao menos em parte, o que essa pessoa acabara de fazer, não? E isso não poderia ser diferente em Xenogears. Quando um personagem usa uma Deathblow (e somente uma técnica, não uma combinação) com comando correspondente ao da que um outro personagem está aprendendo, então este segundo recebe cerca de 1/3 ou mais da quantia de pontos que ele próprio receberia caso tivesse executado o comando. Um pouco complicado, sim, mas vamos por partes. Peguemos agora Elly e sua seqüência ▲□O, à caminho de aprender seu Sky Attack (custo 6), como exemplo. Durante uma batalha, Black usa sua novíssima técnica Sky Walker. Mesmo se a Solaris não fizer nada a partir daí até o final da batalha (não use Combos, não ataque inimigos e, especialmente, não morra), ela — e qualquer outro que também esteja na batalha e aprendendo uma técnica de mesmo comando — receberá os pontos correspondentes a 1/3 dos que seriam ganhos por ela (cinco ou seis, baseando-se na hipótese de ter matado somente um oponente com a Skill de Billy). Assim, não é uma má idéia se ter vários personagens aprendendo Skill com o mesmo combo, acelerando assim o processo.

"Legal, estou com a Skill Raijin de Fei, mas não consigo a próxima, o Senretsu (originalmente Mugisenretsu / Martial Arts Thousand Explosions, de custo 5). Será que é pelo meu nível ser muito baixo (LV7)?" você pergunta. Bom, é exatamente este o próximo ponto. Algumas Skills possuem algumas exigências. Algumas necessitam de níveis e algumas somente com o andamento do jogo. Afinal de contas, você não aprende algo muito bem de uma hora para outra! A Senretsu, por exemplo, não poderia ser aprendida antes de se atingir o nível 10, nem mesmo se executando a seqüência um milhão de vezes. A barra de aprendizado pode até mesmo se encher, mas nada de Deathblow até se atingir o nível desejado, quando você estará pronto para aprendê-la.

Mas passemos para o menu propriamente dito. Em **1** temos o nome do personagem. **2** indica o quadro de Deathblow Skills, com seus respectivos custos em Time Bar, comandos e possíveis barras de aprendizagem. Com R1 e L1 pode-se visualizar as Skills do personagem anterior ou posterior no grupo.

SKILLS COM MAIS DE SEIS AP?

"Sete APs para se realizar uma técnica? Isso é um Absurdo! Estou no nível 99 e nada de meu medidor de AP subir para 7!" você grita e esperneia enfurecido. A explicação é simples. Caso você esteja nas etapas iniciais do game, não importa o quão você evolua, sua Time Bar permanecerá em seis ou menos. Assim sendo, você só poderá aprender até a última técnica com custo 6, não importa seu nível de experiência — se bem que, estar com nível 99 nas primeiras etapas do game é algo bastante suspeito...

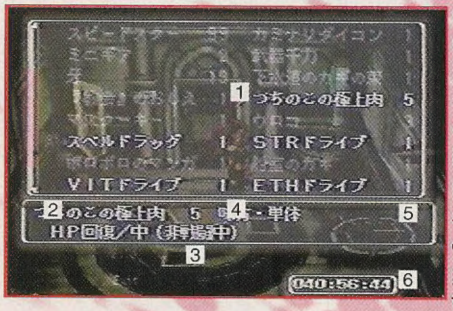
Mas não se desespere. A grande virada acontece logo após a batalha em que Chu Chu e Maria (em seu Seibzehn) usam o poderoso Graviton Cannon contra seu verdadeiro pai, Nicolla, no Achtzen (curiosidade: Achtzen significa dezoito em alemão). Depois, na grande cidade de Shebat, a rainha Zephir pede para que os heróis permaneçam mais um tempo em Shebat para que o grande mestre de lutas Gaspar, antigo mestre de Khan (pai de Fei) e Graff, remova os Limiters, dispositivos implantados nas mentes de todos os humanos para limitar suas capacidades, e aprendam as técnicas milenares da raça Solaris, como uma forma de agradecimento. Assim, você automaticamente receberá os ensinamentos (mas ainda deverá aprendê-los da forma convencional) e, ao aprender uma delas, sua barra subirá automaticamente para 7.

O MENU DE ABILITIES

Este menu, assim como o de Equip, possui uma peculiaridade: pode ser acessado de dois locais distintos. O primeiro, você já conhece, através do Menu de Status. O segundo, que você também já deve conhecer, é o menu principal. Tá, não é algo realmente incrível que irá mudar sua vida e torná-la mais feliz e saudável, mas ainda assim é algo inédito, pode ser acessada de dois locais distintos e tornando-se muito prático...

Deixemos de lado a conversa e partamos para o menu de Ability. Primeiramente, Abilities é o nome geral dado à feitos — que incluem cura, dano, alteração de status, etc — que utilizam-se da energia Etherea (Ether Points, os EP) dos personagens e causam danos, efeitos e, em alguns casos, até adicionar alguns tipos de defesas Ethereas. Para todos os casos, as "habilidades" são "magias" mascaradas, que gastam Ether Points no lugar de Magic Points. Seu poder está intimamente ligado ao atributo Ether dos personagens. Como já dito, quanto maior o valor do Ether, maior o poder da habilidade. Apesar de cada personagem possuir seu próprio método de canalizar a energia Etherea — *Chi* para Fei e Rico, *Control* para Maria, *Arcane* para Citan, *Ether* para Bart, Billy, Emeralda, Chu Chu e Elly — todas estas habilidades consomem exatamente a mesma energia. Assim sendo, passemos a chamá-las simplesmente de *Ethers*.

Os Ethers têm alcances diferentes. Alguns atingem somente um alvo, outros afetam somente aquele que soltara a magia e outras, mais avançadas, atingem a todos os oponentes / aliados. Além de habilidades utilizando-se diretamente da energia Etherea bruta, como não poderia deixar de ser, algumas delas causam dano reproduzindo diferentes elementos, como fogo, gelo / água, vento ou mesmo terra, tudo para afetar pontos fracos de alguns tipos específicos de oponentes.



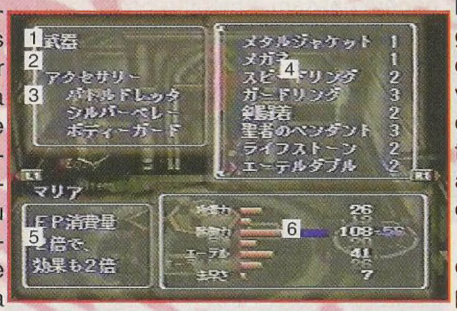
Devido à grande diferença na forma de canalizar tal energia, cada personagem possui seus Ethers únicos, não encontrados nos demais, tendo poderes e funções varia-

das. E todas elas são listadas e descritas no Ability Menu. Este consiste em quatro janelas. Na maior, central e indicada por **1**, a listagem dos Ethers e seus respectivos custos em EP. Como nos menus anteriores, pressionando-se R1 ou L1, você terá acesso aos Ethers dos demais personagens do grupo.

Em **2** tem-se novamente o nome do Ether, uma pequena descrição sobre ele (**3**) e, por fim, o tipo de dano elemental (**4**, somente caso possua) causado. À direita, em **5**, temos os alvos das magias. Este ponto merece um pouco de nossa atenção. **Single Enemy** (SE) indica que somente um inimigo será atingido; **All Enemies** (AE) para todos os oponentes; **Several Enemies** (Area) mostra que o Ether atinge a todos aqueles membros das forças opostas que estejam em uma determinada área; **Self**, somente o responsável pela magia será afetado; **Single Ally** (SA), um aliado sofrerá os efeitos e **All Allies** (AA) para todos os seus personagens. Por fim, o quadro do canto direito (**6**), que indica a quantidade de EP do personagem em questão.

O MENU DE EQUIP

Dando continuidade aos menus que podem ser acessados pela tela de Status, o menu de Equip, como o próprio nome diz, permite a você equipe seu personagem de maneira que este fique bem preparado para os desafios que estejam por vir. Mas, diferenciando-se de outros RPGs, os personagens de Xenogears comportam somente uma arma e três acessórios. Isso mesmo: as armaduras e elmos são considerados Acessories também.



O menu em si é formado por quatro janelas principais. Na primeira delas, em **1**, estão os equipamentos portados pelo personagem. Abaixo da palavra *Weapon* (Arma, em **2**), a arma usada por seu personagem. Cada personagem utiliza uma arma diferente, podendo usar somente as variedades daquele armamento. Bart usa chicotes / Whips, Elly usa Cajados / Rods ("cajados" seria uma tradução literal, mas que não caberia para lâminas retráteis que se alojam em braceletes), Billy usa armas de fogo / Guns e Citan, mais adiante no game, usará katanás / Katana. Mas existem aqueles que lutam de mãos nuas e, diferente de Tifa de FFVII ou de Sabin / Mash de FFVI, não equipam-se com garras ou luvas. Para tanto, eles contam somente com o dano causado por seu poder de ataque original, baseado na Attack Power. Em outras palavras, eles dependem muito mais de suas Skills que de armas poderosas. É exatamente o que acontece com Fei, Emeralda, Rico, Maria — apesar desta última não possuir Deathblows — e, inicialmente, Citan. Assim sendo, este espaço, para os lutadores de mão livres, é vazio.

Por outro lado, Billy Lee Black é uma caso à parte. Diferentemente de Barret, a munição de Billy é limitada a 100 balas por arma (aliás, de onde diabos o Barret tirava tantas balas?). E, como ele usa várias armas diferentes ao mesmo tempo, seria meio estranho que a munição de uma pistola fosse a mesma de uma Shotgun. Assim, apesar de equipar-se somente com uma arma (digamos que seja um conjunto delas) no campo respectivo, ele deve equipar também as balas para cada uma das quatro armas do conjunto, pressionando-se ← ou → na tela de Equip. Uma tela listando as armas do caçador de fantasmas surgirá. Além disso, cada bala possui uma peculiaridade (dano mágico, dano por fogo, etc), além de poder próprio, podendo ser compradas nas lojas de armas, em pacotes de 100 balas cada. São quatro as armas de Billy. De cima para baixo temos a Handgun, Ethergun Right, Ethergun Left e a poderosa Biggun. As Etherguns que Black esconde sob as mangas possuem munição ilimitada, necessitando somente de um canalizador de Ether.

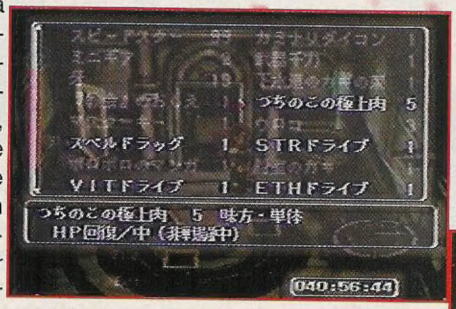
Um pouco mais abaixo encontramos a palavra Accessory em **3**, seguida de mais três espaços. São nestes locais que você terá que escolher até três acessórios para fazer parte do equipamento de seu personagem. Os acessórios têm função exatamente idêntica à exercida nos demais RPGs: alterar atributos, conceder habilidades, proteções ou imunidades especiais, etc.

O leque de acessórios existentes é bem vasto, indo desde armaduras e elmos até anéis que engrandecem seu personagem à décima potência. Vale lembrar que você não pode equipar dois elmos ou duas armaduras ao mesmo tempo. Por exemplo, quando já se possui um elmo equipado no primeiro espaço, todos os elmos da lista desaparecem quando selecionar-se o segundo ou terceiro acessórios. Além disso, qualquer armadura ou elmo pode ser equipada em qualquer um dos espaços. Ao lado desta janela, **4**, a listagem das armas / acessórios possuídos, seguidos da quantidade. Na janela do canto inferior esquerdo, **5**, está uma breve descrição sobre o equipamento, que se reflete na janela diretamente à direita desta, **6**, onde constam todos os atributos do personagem. Mas não só os itens com descrição que são capazes de alterar seus atributos. A maioria das armaduras não possui descrição e simplesmente aumentam seu poder de defesa.

Dito isso, vamos a um exemplo prático. Peguemos a *Penguin Coat*, um acessório equipável no corpo do personagem, uma armadura comprada em Thames Wharf. Você possui 2 desses equipamentos, o que é mostrado na janela 4. Caso você decida equipá-lo, então você estará livre para escolher qualquer um dos três espaços para isso, EXCETO se você já possuir alguma armadura equipada. Caso tenha, por exemplo, uma *Leather Coat* no primeiro espaço, então você será obrigado a equipar o *Penguin Coat* no primeiro espaço. Do contrário, será necessário se desequipar o *Leather Coat* para só então vestir o *Penguin*. Mas continuemos. Tal armadura não possui nenhuma descrição na janela inferior esquerda mas, mesmo assim, aumenta em +40 sua Defense, como indicam os números em vermelho. Valores em **vermelho** indicam que o equipamento eleva a efetividade de algum atributo, enquanto um índice **azul** reduz sua capacidade. Um último detalhe a ser apontado é a possibilidade de se circular entre as telas de Equip dos personagens da mesma forma que as telas de Status, pressionando-se R1 ou L1.

O MENU DE ITENS

Talvez um dos mais simples menus existentes no game. Ao acessar tal opção através do menu principal, uma listagem dos itens que você possui surgirá na janela principal. Você pode carregar uma variedade indefinida de itens, em quantidade máxima de 99 unidades cada. Em outras palavras, infinitos tipos de itens de cura, ataque ou efeito, mas somente 99 de cada (99 Aquasols, 99 Omegasols, 99 Zetasols, etc). Mesmo com toda essa simplicidade, vale mencionar um fato interessante: a lista não possui um tamanho predeterminado, crescendo de acordo com a quantidade de itens diferentes que você possui. Complicado? Bem, em Final Fantasy VII, por exemplo, existem cerca de 256 espaços no inventário, independente do número de itens distintos que você possua. Em Xenogears, por outro lado, dependendo do número de itens diferentes que você possuir, a lista terá mais ou menos espaços. Ou seja, se você tiver quarenta e oito itens, então a lista terá um tamanho equivalente a vinte e quatro linhas e duas colunas, enquanto cento e vinte e oito itens, serão sessenta e quatro linhas e duas colunas. Um pouco de informação para você ser mais rico, dormir mais tranqüilamente e tudo mais...



Abaixo, numa janela um pouco menos alta, existe toda a "ficha técnica" do item, com seu nome, seguido da quantidade e do raio de ação (com a mesma terminologia do Ethers, mostrados anteriormente). Na linha abaixo, uma breve descrição de sua utilidade. Tomemos como exemplo um Aquasol, item de cura menor, encontrado em qualquer loja decente do jogo. Na pequena janela teremos, na primeira linha seu nome Aquasol, a quantidade — "47", indicando que você possui 47 Aquasols — e o raio de ação Simple Ally. Na linha abaixo, a descrição Recovers [50] Hit Points.

Por fim e, por isso, o menos importante, está o relógio, que continua a marcar o tempo de jogo — que você gasta nesses intermináveis menus...

O MENU DE GEAR

Este é bastante semelhante ao menu de Status, já visto anteriormente. Todavia, este menu enfoca especificamente os Gears. Caso nenhum dos personagens possua Gear algum, então esta estará desabilitada. Se pelo menos um deles possuir um Gear, então os que não o possuírem não poderão acessá-la. Simplificando: apenas aqueles que tiverem Gear terão esta tela.

Aqui você encontrará praticamente as mesmas informações encontrados na tela de Status do personagem, mas valendo somente para os Gears. As únicas exceções seriam os valores de LEVEL, de EXP e o TO NEXT LEVEL, que continuam pertencendo somente aos personagens, uma vez que os Gears não possuem nível de experiência. Dos valores principais, o HP (pontos de energia, que indicam quanto dano a unidade pode suportar antes de tombar incapacitada, no item **1**) se manteve, mas com um valor máximo de 99.999 (se bem que nem Seibzhen nem Stier, os Gears de maior durabilidade, não chegam a tal valor). O EP, localizado logo abaixo, em **2**, fora substituído pelo atributo FUEL, logo que as magias realizadas pelos Gears consome poder mágico dos pilotos, e não das máquinas em si. Este novo valor indica a quantidade de energia que a unidade comporta para realizar seus movimentos, combos e demais formas de ataque. Uma vez chegada a zero, a unidade fica inutilizada até que utilize-se do comando CHARGE para recarregar. Por último, após todos estes tópicos, um outro ponto que se manteve, o Weight, **3**, mas agora em valores acima de mil (afinal, um Gear pesando 75 quilos seria impossível...). À direita desses três valores, em **4**, todos os atributos contidos no personagem passam a medir o poder, a velocidade, a defesa e muito mais do Gear. Assim temos, de cima para baixo, *Attack, Response* — correspondente ao Hit % dos personagens —, *Defense, Evade%, EthAmp* — o amplificador dos poderes do usuário; basicamente é o mesmo que *Ether* — , *EthDef.* e *Agility*.

Em **5**, ao centro da tela, existem dois blocos, sendo um deles verde e outro vermelho. Ambos não podem jamais estar simultaneamente acesos, tendo em vista que esses são indicadores da posição do personagem. Caso o quadrado verde estiver ativado, com a palavra Walk seguida de uma seta, então seu personagem está fora do Gear, andando normalmente. Agora, caso o quadrado vermelho esteja em destaque, então você está dentro do Gear. E como pode-se ter personagens em Gears e à pé ao mesmo tempo, então esta é uma grande ferramenta. Vale lembrar que em alguns lugares você não pode andar com Gears, enquanto em outros o oposto ocorre. Na tela de mapa, se você quiser fazer com que todos os personagens saiam ou entrem em suas máquinas rapidamente, pressione **R2 + L2**.

Diretamente localizados abaixo dos quadrados acima listados, estão as *Weapon* (**6**) e *Acessórios* (**7**) possuídos pelo Gear, da mesma forma que seus pilotos. Por fim, passados todos esses números e nomes, três opções no item **8**:

- **GET ON / OFF:** serve para entrar ou sair do Gear, quando possível. Como já dito, alguns locais você poderá explorar somente usando Gears e outros somente à pé;
- **GEAR OPTION:** Entra no menu de Option dos Gears;
- **ABILITY:** Entra no menu de Ability dos Gears;
- **EQUIP:** Para a tela de Equip das máquinas. Apesar de semelhante à dos personagens, vale algumas explicações.

GEAR OPTIONS

Gear Options são uma espécie de técnicas próprias do Gear, variando de acordo com os acessórios nele instalados ou mesmo com as características próprias do mesmo. As *Special Options*, como vamos chamá-las daqui por diante,

podem ter naturezas variadas, como ataque ou recarga de energia — com os Frames — do Gear (as mais comuns, por assim dizer). Contudo, indiferente da função, possuem um fato em comum: o consumo de Fuel / Energia para sua realização. Vendo desta forma, é quase como se as Options funcionem como os Ethers para personagens, mas consumindo Combustível (que só pode ser reposto em pontos especiais, através do comando Charge ou quando retornam às bases) no lugar de EP e restringindo seu alvo. Aliás, este é outro dos problemas das Options. Os sistemas dos gears permitem somente auto-reparos. Ou seja, para o caso de curas, o alvo sempre será o usuário (Self), mesmo que se esteja em contato direto com um alvo alheio.

Alguns Gears possuem Options próprias, no geral de ataque, como é o caso do Jessie Buster de *Renmazuo* (Gear de Billy Lee), Graviton Cannon de *Seibzhen* ou do Eadd de *Vierge / El Regrs* (de Elly). Todavia, nada impede que existam Options de efeito, como o *System Id* de Weltall 2.

No quadro principal, maior, está uma listagem das Options equipadas no Gear em questão, seguidas de seus respectivos custos (em Fuel). A janela estará vazia caso nenhum equipamento que habilite uma option estiver equipado e não existam Options "naturais". No quadro logo abaixo, a descrição do efeito. À direita deste último, o raio de ação e a quantidade de Fuel total do Gear. Sob todas estas informações, o nome do Gear. Como na maioria dos outros menus, com R1 ou L1 você vai circulando entre os menus de Options do Gears dos personagens de seu grupo.

GEAR ABILITIES

Diferente das Gear Options, as Gear Abilities são exatamente o mesmo que os Ethers para os personagens, utilizando-se até mesmo como "lenha" os EPs, recarregáveis da forma convencional. Servindo tanto para ataque quanto efeitos, baseiam-se no atributo *Ether* do personagem multiplicado pelo *Ether Amplificator* do Gear, que literalmente turbina os efeitos das magias.

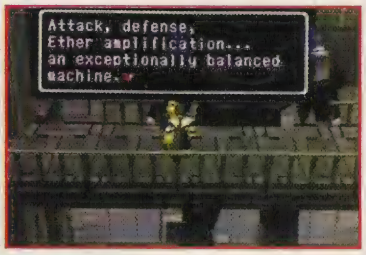
Todavia, existem algumas magias com certas diferenças entre os efeitos dentro ou fora da máquina, sejam elas no visual, sejam no efeito. Peguemos como exemplo a mais simples de todas, *Guided Shot*, primeiro Chi de Fei. Estando fora do combatente gigante, o Guided Shot é somente uma pequena esfera de energia, que vai em alta velocidade contra o oponente. Por outro lado, de dentro do Gear, o efeito é completamente diferente. O que se vê é uma rajada IMENSA de energia, disparada pelas mãos mecânicas de Weltall / Weltall 2 / Xenogears. Em outras palavras, ele passou de um mero Lei-gun para um Kamehame-ha digno do Goku Nível 4!

Magias que possuíam o poder de curar e recuperar o HP dos personagens NÃO fazem o mesmo com os Gears mas, no geral, anulam os status que esteja barrando as habilidades de seu Gear. A única exceção a isso é a magia Forest Dance de Chu Chu, que se torna Forest Dance S com sua transformação. Mesmo em forma gigante, Chu Chu tem a capacidade de, com sua magia, regenerar pedaços e avarias sofridas pelas máquinas, apesar de com pouca efetividade (os Options mais avançados curam 90% do HP, enquanto o máximo que Chu Chu chega é 2000 ou 3000).

O posicionamento do menu é idêntico ao menu de Ability explicado anteriormente, mudando somente que os nomes ao fim da tela pertencem aos Gears, e não aos personagens.

GEAR EQUIPS

Não somente os personagens possuem armas e acessórios. Os Gears também têm tal privilégio, seus próprios sistemas que elevam certas capacidades, como equipamentos. No Geral, o menu de Equip dos gigantes não é muito diferente do apresentado anteriormente. Entretanto, apesar de ainda existir o limite de três acessórios (que não necessariamente precisam ser Accessories, como chips ou circuitos, mas também couraças) e uma arma (para aqueles que as usam; aliás, os Gear utilizam-se das mesmas armas que seus possuidores), há algumas regras que podem ser quebradas em se tratando de máquinas tão poderosas.



Uma delas, e a mais relevante, é em relação ao limite de um único representante de cada tipo de equipamento para um personagem. Como dito anteriormente, um personagem que tenha equipado uma Penguin Coat, por exemplo, não poderá equipar-se com outro tipo de Coat enquanto não remover tal equipamento. Isso, seja ele um Helm ou uma Coat / Vest. Por outro lado, os Gears têm a capacidade de usar até três itens iguais, independentes de sua natureza! Ou seja, podem equipar até três proteções / circuitos / periféricos de um mesmo tipo! Assim, podem existir os Status incrivelmente poderosos como Defense +300 (com o uso de três Armor Deluxe, por exemplo). Contudo, é necessário se lembrar que nem todos os Status fornecidos pelos equipamentos são cumulativos, em especial se tratando de porcentagens. Uma Beam Coat dá a você 50% de proteção contra armas de raios, mas não espere por 100% contra raios equipando-se com duas dessas... Outro toque importante é jamais confiar demais na Defense, esquecendo-se da EthDef. Em alguns casos é muito mais vantajoso sacrificar um pouco da Defense em nome da EthDef. Os efeitos são muito mais visíveis em um Gear que fora dele (um Ether que pudesse causar 1000 de dano acaba por ser reduzido a 100 com poucos investimentos no atributo correspondente).

DE VOLTA AO MENU PRINCIPAL

Finalmente as últimas opções do menu principal. Em FILE você tem acesso ao seu memory card, podendo ver o que há nele (como no próprio Memory Manager ou mesmo em games como Wild Arms, com os respectivos ícones). Caso esta opção seja acessada em dungeons, cidades ou quaisquer outros locais, somente duas opções estarão disponíveis, sendo elas *LOAD* e

EXIT. Load dá a você a opção de, em qualquer lugar, carregar novamente seu último jogo salvo (talvez por alguma bobagem feita ou algo do gênero). Exit retorna ao menu anterior. Todavia, quando acessada sobre um *Memory Block* (aqueles blocos amarelos, flutuantes, representando a sabedoria da humanidade) ou estando no mapa, então uma terceira opção será iluminada, o *SAVE*. Assim, aqui você também tem a oportunidade de gravar seu progresso. A última opção do menu principal dispensa comentários: EXIT.

E, FINALMENTE, O SISTEMA DE BATALHAS!

Explicados os conceitos básicos dos menus, partamos então para outro ponto crucial de Xenogears: o sistema de batalhas. Como o dito anteriormente, este incrível título da Square adota uma forma diferente de se participar de batalhas. Você não somente ataca, como também monta seqüências, Deathblows, Combos e tantas outras opções. Mas, antes de abordar os combates propriamente ditos, vejamos alguns pontos pré-batalha.

Assim como em Final Fantasy e tantos outros do gênero, Xenogears adota o processo de combates aleatórios. Ou seja, os oponentes aparecem em locais, número e posições indefinidos. Mas existe um grande problema quanto a isso. Diferente dos demais games da Square, Xenogears carrega as batalhas antes mesmo de entrar nelas (em FFVIII, por exemplo, primeiro entrava-se naquele conhecido efeito de "limpar a tela arrastando-a para os lados" para só então ler o CD). Isso, claro, garante a você certa liberdade de ação e conhecimento, tendo em vista o já anunciado desafio. Por outro lado, isso mostra a ineficácia do método. "Certa liberdade de ação" inclui correr, parar e subir escadas, cair, além de uma ou outra ação. Todavia, saltos e transições de áreas são impensáveis. "Mas e daí? Não são atos tão importantes assim...". Bem, caso você tenha dito isso, com certeza não atingiu pontos como a Babel Tower (não a antiga novela do Jamanta...), onde saltos precisos são essenciais. Apenas um exemplo para se ter uma idéia da gravidade da falha: você está prestes a saltar por sobre um grande abismo que separa a última plataforma e seu destino final. Ao fundo deste, o início da torre. Você toma distância, corre e faz um salto teste, verificando que você poderia chegar lá. Com certo esforço, mas chegaria. É então que você se prepara para o salto definitivo. Seus personagens com a energia bastante baixa e sua paciência no talo (as prováveis últimas duas horas de subida devem ter sido maçantes...). Você acelera os propulsores do Gear ao máximo e, na beira do abismo, você descobre que o botão de salto não mais funciona, fazendo-o voltar ao início da torre... A princípio você sente o ímpeto de estilhaçar o controle, quando tem a péssima surpresa de estar diante de um grupo daqueles robôs difíceis, que soltam Ethers que consomem 1200 de seu HP já não muito alto... Isso era tudo o que você poderia querer!

Deixando o sarcasmo de lado, o que temos a dizer é: tenha extremo cuidado com seus saltos. Se você perceber que o CD está sendo lido, pare imediatamente de fazer o que quer que esteja fazendo, em especial tentar saltar sobre obstáculos e abismos que possam levar ao início de uma escalada de duas horas...

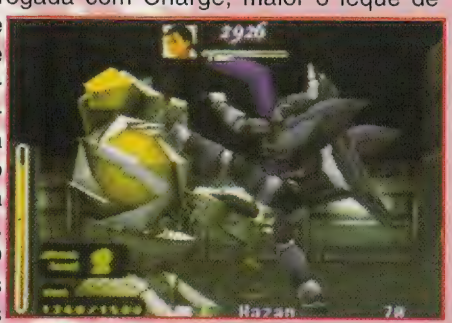
NAS BATALHAS

Apesar de simples, o sistema de batalha de Xenogears pode causar diferentes estados ou sensações à primeira vista (ou ao menos até que o jogador se acostume a utilizá-lo). O básico dos comandos é formado por dois anéis de ação, batizado de **Battle Comand Rings**, contendo cada um seus próprios representantes para Gears e personagens. O HP (para combatentes a pé, o HP MAX sucede este valor) é representado pelos números à direita das fotos dos personagens. Em seguida, a barra denominada Time, que se baseia no Agility individual de cada máquina / personagem, e indica quando um ataque está pronto para ser lançado. Para o caso dos combatentes terrestres, a **Time Bar** ainda torna-se um marcador com várias divisões, localizada no canto inferior esquerdo da tela. Estas divisões (no máximo 7, e indicadas ao pé do marcador) são chamadas de AP, os afamados Action Points, que são gastos para se efetuar as seqüências e Skills.

"Agora não entendi. Se a Time Bar é usada para se executar as ações, pra que diabos serve a **AP Gauge**, azul e localizada logo abaixo da Time?". Uma ótima pergunta. A barra azul sob a Time Bar não é nada mais que um reservatório. Todo AP não usado no turno é mandado para este local (sendo indicado no marcador AP sob a barra), onde poderá ser usado futuramente. Mas tratemos disso mais adiante.

"Então a Fuel Bar dos Gears funciona desta forma?" você pergunta. Médio. A **Fuel Bar**, como o próprio nome diz, é o reservatório de energia usada para as ações da máquina. Diferente da AP Gauge, uma vez zerada, a unidade estará inoperante até a próxima batalha. Além disso, a FB é carregada com a opção Charge (em quantidade proporcional ao Attack Level), enquanto a AP Gauge é preenchida pelos APs não gastos em um turno, seja por um oponente morrer antes de se completar a Skill, seja pela seqüência ter sido interrompida por sua vontade, ou mesmo caso uma Skill que gaste menos AP que o total da barra tenha sido usada. Sem mencionar que a AP Gauge é consumida somente para se realizar os **Combos**.

Para os Gears, existem ainda algumas outras indicações na tela. Uma delas, localizada logo acima da indicação Fuel no canto inferior esquerdo da tela, é chamado de **ATTACK LEVEL**. O AL exerce uma incrível influência sobre as características dos mechs. Quanto maior o AL, maior a quantidade de Fuel recarregada com Charge, maior o leque de combos possíveis de serem realizados, e aumentam a quantidade de energia liberada do gerador para o demais sistemas do Gear, elevando a Defense, Attack, EthAmp e EthDef. O AL é acumulado mais ou menos como os



AP. Você não pode gastar toda a energia liberada para o Gear em um único turno, deixando-a acumular e adicionar um nível ao seu AL. Basta lembrar que um ataque normal somente com ▲ é o menor custo necessário para se ganhar um nível de ataque. Uma vez atingido certo Attack Level, novos Deathblows podem ser acessados, consumindo ALs. Seqüências que se iniciem com ▲ gastam um nível, com □ usam dois e com **X** valem-se de três níveis.

E falando em sistemas de Gear, o quadro à direita da tela dá exatamente indicações sobre o estado geral da máquina. *Booster* informa se o sistema de Boost está ou não ativado. *Power Output* é a quantidade de energia liberada do gerador para os gastos do Gear. Quanto maior, mais ações ele é capaz de realizar ou maior é a eficiência de tais ações. *Hyper Mode* é um caso especial a ser explicado com detalhes juntamente com o *Infinity Attack Level*. Mas, no geral, o HM é um índice da chance em porcentagem de um Gear atingir o level Infinity de Attack Level. *Armor Loss* é a quantidade de avarias na couraça do Gear. Este valor influencia diretamente no dano recebido. Quanto mais danificada a armadura, mais dano será recebido. Ethers de recuperação de HP, como já dito, recuperam tal índice. Por último, o *AGI Level*. É o nível de velocidade do Gear, funcionando como substituinte da Agility dos personagens. Redundante dizer mas, quanto mais alto, mais rápida se enche a barra de Time.

Com o básico sobre as indicações explicado, entremos nos pormenores. Cada forma de batalha possui seus próprios detalhes:

FORA DOS GEARS

Na maior parte do game você estará fora dos Gears, tendo de lutar com suas próprias mãos. Mas nem por isso você será impedido de entrar a pé em batalhas contra as gigantescas criaturas capazes de enfrentar seus Gears. Perigoso (afinal, com um Defense cerca de 10x menor que o Attack dos oponentes...), mas possível.

Ainda assim existem vantagens em se lutar por si só. Seus ataques não gastam Fuel e sim AP que, se zerado, não leva seu personagem à morte. Além disso, existem itens e Ethers para a recarga de energia, dispensando os custosos Gear Abilities. Apenas nestas condições é possível se aprender Skills (através do uso constante das combinações, como o explicado em tópicos anteriores), o que influencia em muito nas Deathblows das máquinas. E em níveis mais avançados, você enfrentará inimigos grandes de igual para igual (especialmente com o ganho das Skills de custo 7 de AP).

Os comandos possíveis são ativados através de dois círculos, os Battle Command Rings, ou simplesmente BCRs. Cada BCR possui um conjunto de quatro ações que podem ser realizadas em um turno (uma por turno, bem dito). Abaixo se seguem as opções do primeiro anel.

-ATTACK: Principal ação deste primeiro BCR. Este comando permite que se comece uma combinação, bem como a realização de uma Deathblow Skill. Ao se acionar esta opção você deverá escolher seu alvo. Uma vez escolhido, atente ao pequeno diagrama na parte inferior central da tela. Estes são os custos em AP de cada componente do combo. ▲ custa um AP, □ dois e **X** três. Você tem liberdade para montar sua própria combinação (Custom Combos?) ou seguir, a partir do momento em que você aprender sua primeira Skill, as seqüências indicadas no diagrama para executar um Deathblow. Aliás, outro ponto interessante do ataque é a ativação das técnicas. Quando você realizar o primeiro ataque com algum dos três botões, todas as seqüências começando pelo botão acionado serão listadas no local onde antes estavam os custos de AP. A partir deste momento, caso queira ativar uma técnica, você deve seguir uma das combinações até o fim. Você pode interromper a combinação (e não a Skill depois que ela tenha sido feita) a qualquer momento, pressionando-se ○. Se o oponente sucumbir antes de desferir o último ataque, a seqüência também será cancelada. Em ambos os casos, os APs restantes são mandados para a AP Gauge. Exemplos? Claro! Emeralda, com todas as suas Skills aprendidas, inicia um ataque simples com ▲. Um pequeno diagrama com todas as combinações possíveis que se iniciem com ▲ e culminem em uma Skill será listado. Caso o oponente morra com este primeiro ataque ou mesmo deseje-se realizar somente ele (cancelando com ○), então todo o AP não usado será mandado para a Action Points Gauge — e, supondo-se que ele possua 7 AP na Time Bar e um ataque com ▲ gaste somente uma unidade desta, então 6 APs irão para a AP Gauge. Mas atenção: se você usar qualquer outra ação em seu turno (Ether, Defense, etc), todos os AP serão consumidos. Em outras palavras, somente o AP excedente de seqüência e Deathblows será enviado à AP Gauge.

Dois toques finais. O primeiro, quanto à velocidade: nunca demore demais entre um botão e outro quando quiser chegar a uma Skill. É possível que o inimigo seja derrotado antes mesmo de se conseguir isso (quando o comando para a técnica é realizado com sucesso, mesmo que o dano já tenha ultrapassado o HP total do alvo, a combinação se seguirá até o seu desfecho)! O segundo, quanto ao custo: não é só por que um golpe custa bastante que ele causará muito dano. Certos tipos de inimigo sofrem muito mais dano com golpes de ▲ ou □ que com um custoso **X**!

-ETHER / CHI / ARCANE: Habilita o uso de magias pelos personagens, com efeitos e raios de ação diversos.

-DEFENSE: A defesa de seu personagem. Funciona mais como uma forma de passar seu turno que para sua função propriamente designada. O dano total, no final, é praticamente o mesmo...

-ITEM: Como o próprio nome

Conceitos Básicos

diz, permite ao personagem usar os itens existentes em seu inventário. Lembre-se, contudo, que existem itens impossíveis de se usar em batalha, enquanto outros são próprios para esta.

Caso você force o menu para algum lado (estando sobre Defense, pressionar-se ←, por exemplo), descobrirá um segundo Battle Command Ring, com novas opções.

-COMBO: O principal motivo para se acumular AP em sua barra. Neste local estão listados todos os Skills por você possuídos, precedidos de seus respectivos custos em AP. Assim, é possível se acionar as Skills sem ter o trabalho de realizar o combo! "Só isso?", você se pergunta. Não, ainda há muito mais. Como a AP Gauge pode acumular até 28 APs, é possível realizar várias Skills de uma única vez, em seqüência (contanto que se tenha o bastante em AP para pagá-los, claro), como dois Raijin e um Kokei. Um verdadeiro combo de técnicas. Ótimo como última cartada em chefes apelões (quatro Deathblows de custo 7 não são simples)!

-ESCAPE: O personagem tenta escapar da batalha. Caso tenha sucesso, todos os membros do grupo batem em retirada. Do contrário, ele perde a ação. Mas nada impede que um aliado tente o mesmo logo em seguida, obtendo o sucesso.

-CALL GEAR: Estando a pé, esta opção permite que você entre no Gear (caso seja possível, claro; você não vai querer tentar entrar em seu mech enquanto estiver dentro de uma casinha minúscula...). Caso o combatente não possua um Gear, esta opção estará desativada.

-ITEM: Idem ao do anel anterior. Aliás, é o único que se manteve... Vai ver era para tapar o buraco...

DENTRO DOS GEARS

Dentro dos Gears você se sentirá mais seguro, apesar de menos à vontade. As Deathblows possíveis são mais curtas, a maioria dos Ethers não funcionam de forma realmente efetiva, os itens de recarga de HP não curam HP, e o pior de tudo: uma vez dentro do Gear, você não pode sair dele em batalha, mesmo que a unidade seja neutralizada. Contudo, mesmo assim, são poderosas máquinas e, algumas vezes, serão sua única forma de combater seus inimigos.

Como os personagens solo, os comandos a serem utilizados pelos mechs estão divididos em dois Battle Command Rings. Sem demora, vamos a eles.

-ATTACK: Como no ataque para os personagens, este comando serve tanto para atacar como para desencadear Skills. Todavia, existe um grande defeito para os ataques realizados com Gears: eles gastam Fuel. Cada ataque, cada comando, cada ação resultante do Attack causa um consumo do energia da máquina. Assim, caso você não controle a quantidade de ataques, é possível que sua unidade caia inútil por falta de Fuel.

Voltando aos Skills dos Gears, eles são bastante simples, baseando-se no Attack Level atual (vide os tópicos anteriores para maiores detalhes). Universalmente, as técnicas de Attack Level 1 (nível mínimo para a realização de Skills) são acionados com □□ (custo 10 do primeiro ataque + 40 da Skill, em Fuel) ou □▲ (10 + 50). Com ▲□ (20 + 70) e ▲▲ (20 + 80) você aciona os Skills do Attack Level 2, enquanto os de terceiro nível podem ser executados com ○□ (30 + 100) e ○▲ (30+110). Uma Deathblow de level 3 consome três níveis de AL, mas nada impede que, estando em AL 3, você use três de nível 1 ou algo do gênero. Existem, contudo, três Skills (uma de cada nível, correspondentes a □○, ▲○ e ○○) que podem ser conseguidas com o uso de equipamentos especiais, os *DeathBlowers 1*, *2* e *3*. Todas elas possuem um custo bastante baixo (10 + 10, 20 + 20 e 30 + 30, respectivamente) e são muito poderosas.

Além dos níveis 1, 2 e 3 de Attack Level, há também o Infinity Attack Level, atingível somente após a remoção dos Limiters por Gaspar em Shebat. O ∞AL não é atingido normalmente, acumulando-se energia do reator. Para chegar até ele, você deve estar no AL 3 e esperar (usando Charge, atacando com □ ou qualquer outra coisa que não o tire da condição de AL 3), sempre checando o indicador de Hyper Mode. A cada turno que você se mantiver no Attack Level 3, o valor da porcentagem do Hyper Mode se eleva. Este valor representa as chances que você tem de atingir o Infinity Attack Level (se o Hyper Mode indicar 30%, então você tem 30% de chance de atingir o ∞AL). Uma vez no ∞AL, você tem três turnos — não importando se você usa algum Frame ou Ether no lugar do ataque — para atacar com os melhores Skills que tiver (todos acionados com botões normais, e não seqüências). Após este tempo, o ∞AL desaparece e você volta ao AL 1.

Último toque: se o personagem não tiver ao menos as seis primeiras Skills, o Gear também não as terá. Ou seja, as técnicas de ambos estão fortemente ligadas. Portanto, cuide de evoluir a ambos!

-ETHER MACHINE: Uso de Ethers e nada mais.

-CHARGE: Recarrega uma certa quantidade de Fuel, dependendo do Attack Level (confira no tópico respectivo para mais detalhes).

-ITEM: Idem ao dos personagens, mas com funções de cura inexistentes e outras diferenças.

No segundo Battle Command Ring temos.

-GEAR OPTION: Para executar os comandos homônimos. Confira o tóp... Ah, você já sabe...

-ESCAPE: Idem ao dos personagens.

-BOOSTER: Ativa ou desativa o Boost Mode, que aumenta o Power Output e o Agility Level ao custo de Fuel extra.

-ITEM: Outro tapa buracos.

RECARREGANDO

O comando Charge possuído pelos Gears merece algumas explicações por sua natureza inédita e por ser de suma importância — afinal de contas, esta é a única forma de se recuperar a Fuel gasta durante a batalha. A quantidade de FL recuperada depende de dois fatores básicos: o Attack Level do Gear e os sistemas nele instalados.

Em condições normais e em Attack Level 0, a quantidade de energia recuperada é de 30 unidades. Entretanto, dependendo do Attack Level, este valor pode ser elevado. Com um AL1, +20 além dos 30 convencionais são recuperados; no AL2, + 40 e no AL3, + 60. Dessa forma, temos um mínimo de 30 FLs e um máximo de 90 Fls recuperados. "*Mas e o ∞AL? Quanto recupera de minha Fuel*?", você se pergunta. É aqui que entra o caso especial. Por ser um estado incomum para qualquer sistema, o ∞AL também reflete suas conseqüências na recarga, multiplicando por 10 a quantia base. Em outras palavras, a cada turno em ∞ Attack Level você tem a possibilidade de recuperar 300 pontos de Fuel.

Existe ainda, contudo, o segundo fator. Durante o desenrolar da trama você poderá se deparar com quatro itens peculiarmente raros: *A Charger*, *S Charger*, *X Charger* e *Z Charger*. Cada um deles eleva sua quantidade básica de recuperação (50 para o A, 100 para o S, 200 para o X e 500 para o Z). Por outro lado, isso não significa que tais sistemas influenciem na quantidade bônus concedida pelos Attack Levels. Ou seja, você ainda continuará a receber +20 no AT1 e +60 no AT3. Mesmo o Infinity Level multiplicará somente por 10 o valor base — o que não é pouco; com um Z Charger, o máximo que você poderá recuperar é 5000!

Há ainda um último efeito adicional do comando Charge: caso equipado com o equipamento *FX Cleaner*, o Gear é capaz de anular qualquer efeito que esteja alterando seus Status durante a batalha toda vez que um turno for reservado à recarga.

MODIFICADORES DE STATUS

E tocando no assunto de modificadores da condição de Status, chegamos a outro ponto de grande importância em todo RPG que se preze: os efeitos. Perculiarmente em Xenogears existem três tipos de modificadores de Status, mas nenhum deles causa benefício algum aos personagens! De qualquer forma, são eles: *Physical*, que afetam somente o corpo do combatente; *Mental*, afetando a consciência do lutador e *Gear*, sofridos somente pelas grandes máquinas de batalha. Cada uma destas possui suas respectivas curas — um Reisho de Citan não curaria um efeito físico como Stop, por exemplo — e seu próprio leque de efeitos, podendo ser causados por armas (como a Cobra Craka de Bart, que causa Poison) ou Ethers. Abaixo se seguem os efeitos que afetam os status:

- Physical

Stop: a Time Bar da vítima é paralisada, impedindo que seu próximo turno chegue.

Slow: Aumenta grandemente o tempo que a Time Bar leva para se encher.

Poison: O personagem perde HP gradativamente a cada turno.

DUR Down: O Defense do personagem cai bastante e, como conseqüência, o dano recebido se eleva imensamente. Além disso, o Hit% e o Attack também são reduzidos.

- Mental

Confusion: O afetado torna-se incontrolável e confuso, podendo atacar tanto aliados quanto oponentes de forma aleatória.

Forget: Incapacitado de utilizar Ethers, Chi ou Arcanes.

Sleep: O personagem cai no sono e fica paralisado até ser despertado por algum ataque físico. Enquanto estiver dormindo o possuidor da modificação fica mais vulnerável à magias, uma vez que seu EthDef é anulado.

- Somente para os Gears

Armor Damage: Rachaduras na armadura; elevam a quantidade de dano recebido pelos Gears.

Stop: O motor do Gear é paralisado e ele fica incapacitado de chegar ao próximo turno.

Slow: Reduz a velocidade do motor e, conseqüentemente, aumenta o tempo entre um turno e outro.

Power Loss: O Attack do Gear é reduzido.

Fuel Leak: O sistema de abastecimento perde a integridade e começa a desperdiçar energia, causando a perda gradual por turno.

Camera Damaged: Reduz a Response do Gear devido à perda de contato visual.

E Machine Out of Control: O Ether Amplifier começa a sugar os Ether Points do usuário.

E Machine Shutdown: O Ether Amplifier entra em colapso e nenhuma energia Etherea pode ser utilizada, seja ela Chi, Arcane ou Ether em si.

Pilot Confused: O piloto é atingido e o Gear se descontrola, atingindo a oponentes e aliados de forma aleatória.

ABREVIAÇÕES

Finalizando os conceitos de combate, ainda restam as abreviações. Em nome de uma maior dinâmica e velocidade (um nome mais bonito para "preguiça de escrever os nomes inteiros"), Xenogears utiliza-se de várias abreviações em seus combates. Assim sendo, vamos a eles:

PHY	Physical	**elem**	Elemental
MNT	Mental	**ar**	Armor
EQP	Equipament	**circ**	Circuit
STR	Strength	**V**	Veil
DUR	Durability	**Wnd**	Wind / Anemo
ACC	Hit%	**Ert**	Earth / Terra
EV	Evade%	**Fir**	Fire / Pyro
QUI	Agility	**Wtr**	Water / Hydro / Aqua
REF	Response	**Eth**	Ether
PWR	Power	**Mag**	Magic
Def	Defense	**Grd**	Guard
Atk	Attack	**EthDef**	Ether Defense
Weap	Weapon	**Slf**	Self
vs	Contra	**Aly**	Ally
UP	Eleva	**Enm**	Enemy
DOWN	Reduz	**Sgl**	Single
conf	Confuse	**Ara**	Area

Capítulo 1

Vila de Lahan

XENOGEARS

ITENS

-Lahan Village
5x Aquasol
1x Aquasol S
1x Spider Web
1x Eyeball
1x Power Ring
1x Mermeid Tear
1x RPS Badge
400 g

INIMIGOS

- Arredores de Lahan Village
Hobgob
Hooper
Lil' Kobold

OUTROS

Fora da cidade de Lahan, você poderá entrar em sua primeira batalha. Aproveite esta oportunidade para elevar o level de seu personagem. Se você elevar o level até 5, Fei começará a aprender suas Deathblows mais efetivas.

PRELÚDIO: "DIA EM QUE DEUS DESCEU À TERRA"

Isso aconteceu há milhares de anos...

A Mahanon, uma colossal nave interplanetária colonizadora, sofreu uma repentina falha em seus sistemas. Uma falha em proporções imensamente catastróficas. Nos monitores que alertavam do perigo eminente, uma misteriosa sombra brilhou na velocidade de um pensamento, se espalhando pelos circúitos, quebrando a integridade de uma após o outro... E, antes que a tripulação pudesse reagir, alguém ou alguma coisa tomou toda a nave para si.

A tripulação deu início aos procedimentos de emergência, evacuando a nave através dos módulos de fuga. Entretanto, à medida que os jatos deixavam os hangares, os canhões laser da própria nave friamente se ativavam e disparavam. Logo todas haviam sido derrubadas. Carregando um organismo não identificado que tomara o controle da espaço-nave, o capitão não tem outra escolha. Serenamente ativa o mecanismo de auto-destruição e aguarda, tendo em mãos o relicário com sua família. Em um brilho de luz, a gigantesca Mahanon deixou de existir e seus destroços caíram em um planeta próximo... Ignas.

Nascida dos escombros cadentes e fumegantes, "ela" lentamente se ergueu, tendo seus longos cabelos purpúreos esvoaçando com o vento, enquanto seus olhos refletiam a luz despontar na escuridão. Em seus olhos não se refletia um simples amanhecer, mas sim o começo do dia em que "Deus" e a "humanidade" desceram a Ignas...

CAPÍTULO I: VILA DE LAHAN

LAHAN VILLAGE
Vendedora de Itens

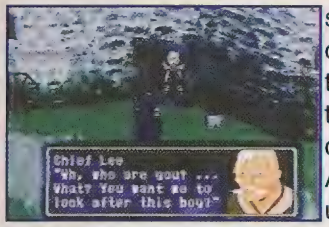
Aquasol	20
Rosesol	100
Omegasol	50
Survival Tent	150

O vilarejo está em chamas. Moradores correm em meio às labaredas, enquanto vários gears transformam o local em um campo de batalha. No comando de uma das grandes máquinas humanóides está o jovem Fei, que tenta inutilmente derrubar um soldado de Kislev, procurando proteger sua vila, sendo assistido por um peculiar Gear de braços cruzados ao fundo. Mais abaixo, Citan grita para que Fei não lute na vila.

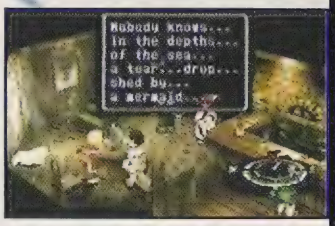
Fei pragueja o rumo que as coisas tomaram.

A ação então é passada para a calma vila de Lahan, onde Fei pinta mais uma de suas telas. Bem, agora o controle é todo seu. Se quiser, verifique as demais telas (três além daquela que ele pintava). Dê também uma olhada na cama do quarto, onde você encontrará **200 G**. Saia e, no quarto diante das escadas (onde há somente dois barris e um armário), salte e recolha a **Spider Web**, que não será realmente útil mais adiante mas, ainda as-

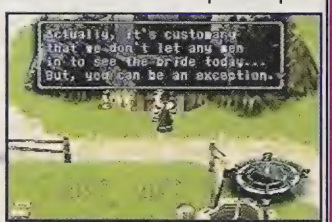
Capítulo 1
Vila de Lahan



sim, é um item a ser pego. No último quarto, você pode falar com a empregada, que lembrará como Fei chegou à Lahan, a três anos atrás, sendo trazido por um estranho homem de manto e máscara, num dia tempestuoso, sendo entregue ao chefe da vila, Lee, muito ferido, coberto de sangue e sem memória. Após um flashback, suba as escadas, chegando à sala, onde uma reunião para decidir o casamento de Timothy e Alice, os dois melhores amigos de Fei no vilarejo, ocorre. Falando com Lee, ele reclama do fato de que Fei não traz nenhuma namorada para a casa... Fei também dará os parabéns à Timothy pelo casamento, agradecendo por serem seus melhores amigos quando chegou à vila. Ele pedirá a Fei que faça companhia à Alice enquanto ele tiver de resolver os assuntos do matrimônio com Lee. Ao tentar sair da casa, Dan, irmão de Alice, dirá que precisa falar com Fei fora da presença de "certas pessoas", referindo-se à Tim. Saia e, se quiser, dê uma volta pelo lugar, falando com os moradores. Fale duas vezes com o velho atrás da casa de Lee, na plantação, recebendo um **Aquasol**. Fale mais uma vez, recebendo um segundo desses itens. No bar, fale com o homem de azul, respondendo a terceira opção ("Beber não ajuda nos problemas"), recebendo assim o **Mermaid Tear**. No centro da cidade, mergulhe algumas vezes no poço, conseguindo assim alguns itens. Na primeira você consegue uma **Eyeball**, na segunda um **Aquasol S** e na terceira um **Power Ring**. Fale também com a mulher próxima do poço, com uma Bearcow, respondendo a última opção, o que garantirá a Fei um terceiro **Aquasol**. Há também, numa casa próxima à entrada da vila, um tutorial com explicações básicas sobre o sistema de jogo. Peça algumas explicações ao careca e ele lhe dará **80 G**. Ainda ali, você encontrará Lucca de Chrono Trigger (com todo o seu intelecto), que lhe dará uma aula sobre Memory Cubes, onde você salva o seu progresso. Depois disso, ela cobrará 28 G, sem direito de reclamação... Você pode também fazer algumas compras em uma loja do local.



Só um toque: não gaste seu dinheiro com várias Survival Tents. Ok, elas recarregam todo o HP e EP, mas só podem ser usados em Memory Cubes. Ao invés disso, compre alguns Omegasols, que têm o mesmo efeito (apesar de unitários) e podem ser usados em qualquer lugar, exceto batalhas. Outra coisa importante a se fazer aqui é enfrentar o campeão de Jan Ken Po (o jogo de pedra-papel-tesoura) em uma das casas. Você terá três segundos para escolher uma das três opções e tentar vencê-lo. Vença-o cinco vezes seguidas e consiga o **RPS Badge**, que será usado futuramente. Só existe uma dica a ser dada. Preste atenção na opção de seu oponente quando este perder. Na jogada seguinte, ele não usará ela, o que pode lhe dar a vantagem de, com a opção certa, no mínimo vencer e no máximo empatar. Se vencer logo de cara, a terceira rodada ele obrigatoriamente usará aquela que ele ainda não usou quando perdeu as duas anteriores, dando a você 100% de chance de vitória. Exemplificando: na primeira vez ele usa *papel* e você *tesoura*. Na segunda rodada, ele não usará papel, restando somente tesoura e pedra. Escolha *pedra* (uma vez que ele não usará papel, a única capaz de vencer a pedra). Se ele usar *tesoura*, perderá. Se usar *pedra*, empatará. Você tem 50% de chance de vitória. Vencendo esta, na terceira partida ele obrigatoriamente usará *pedra* (a única com a qual ele não perdera). Use *papel* e a vitória será



Capítulo 2

O Caminho da Montanha

XENOGEARS

ITENS

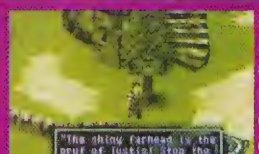
- *Montain Path*
2x Aquasol
120G
1x Spider
1x Bird's Egg

- *Casa de Citan*
1x Aquasol
1x Birdseed
1x Midori's Ring
120G

INIMIGOS

- Hobgob
- Jackal
- Hopper

OUTROS



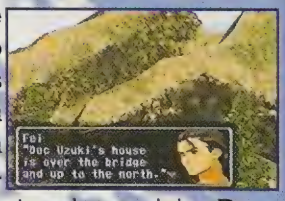
No geral médicos não são exatamente PhDs em gramática ou coisa assim, mas o doutor Citan parece exagerar um pouco nisso. Caso leia a parte de trás da placa da casa do doutor, você encontrará a mensagem original escrita por ele...

certa. Todavia, a partida seguinte novamente será aleatória, recomeçando o ciclo. Assim, somente na primeira e na quarta jogada você dependerá da sorte.

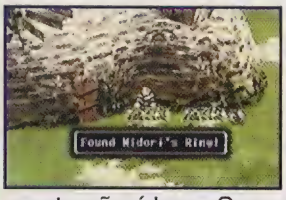
Sem mais, procure por Dan, que estará andando por Lahan, e fale com ele. Dan dirá que sempre quis que Fei casasse com sua irmã. Apesar do casamento ser no dia seguinte, ainda há uma chance: Fei e Alice fugirem durante a noite. Independente de sua resposta para quanto a idéia do garoto, vá até a casa dos tios de Alice (com quem ela e Dan vivem; você saberá qual é por causa de uma mulher que barra a porta, que diz a Fei que, apesar das tradições dizerem que nenhum homem poderia ver uma noiva no dia antes do casamento, ele poderia ser uma exceção) e suba as escadas. Em seu quarto, Alice termina seu vestido de noiva. O rapaz de rabo-de-cavalo elogia o trabalho, enquanto a jovem de cabelos negros pergunta por Dan, a quem ela pediria para buscar a câmera fotográfica do Doutor Citan. Fei se oferece para ir à casa de Citan, aproveitando para jantar lá mesmo (filar rango? Não, imagina...). Alice ainda pergunta a Fei se as coisas deveriam ser como são. "*Se você tivesse nascido nesta vila... E se tivéssemos nos conhecido mais cedo...*", lamenta ela. O rapaz fica sem jeito, descendo as escadas em seguida. Alice lamenta sua vida. "*A quem estou querendo enganar...?*"

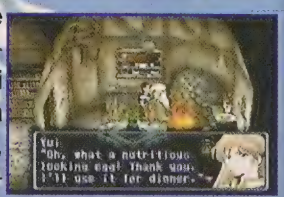
CAPÍTULO 2: O CAMINHO DAS MONTANHAS

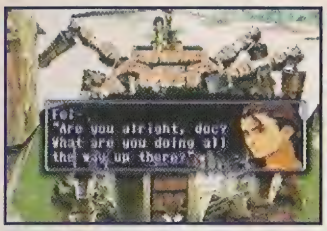
Sem mais nada a fazer em Lahan, pegue a saída norte e suba a montanha. Você encontrará o primeiro Memory Cube do game. Continue subindo (no caminho você encontrará dois baús com um **Aquasol** cada). Antes do segundo salto, você encontrará um menino. Siga a leste, encontrando uma elevação com uma única árvore, desça até ela e verifique-a (salte, encostando nos galhos), encontrando um ninho. Responda a primeira opção e receba o **Bird Egg**. Mas não pense que mamãe-pássaro ficará feliz com isso. Ela o perseguirá até que você 1- devolva o ovo; 2- chegue à casa de Citan, no topo, ou volte para Lahan. Cada vez que você responder a segunda opção, mamãe-pássaro bicará a cabeça de Fei, causando 1 ponto de dano. Antes de sair da área, chegando à casa do doutor, verifique a árvore à oeste da placa. Uma aranha grande, amarela e preta começará a descer pelo tronco. Pegue-a, conseguindo o item **Spider**. Sem mais, suba e chegue à casa de Citan.



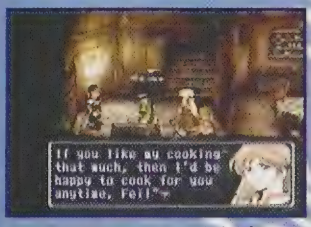
Lá, não entre pela porta, siga pela passagem principal, à direita. Quando encontrar duas jardineiras de flores, uma ao lado da outra, salte por entre elas e verifique-as. Você encontrará o **Midori's Ring**, o anel da filha de Citan. Sobre a pedra logo leste, algumas sementes para as galinhas. Se você verificá-las, Fei vai provar, dizendo que o gosto não é bom. Se repetir isso, ele dirá que o gosto não melhorou nada... Suba as escadas laterais, verificando as portas. Quando uma galinha pular de uma delas, verifique a sala de onde ela saiu Lá você encontrará mais um **Aquasol**. Se quiser, continue subindo, chegando ao telescópio do Doutor Uzuki. Com ele você pode dar uma olhada no mapa. Por fim, entre pela porta principal e fale com Yui, esposa de Citan. Ela diz que seu marido está nos fundos, trabalhando em suas engenhocas. Fei entrega o Bird Egg para que Yui use-o em seus pratos. Você pode até falar com Midori, mas ela nada dirá (e, não importa o que você faça ou quantas vezes fale, Fei não devol-





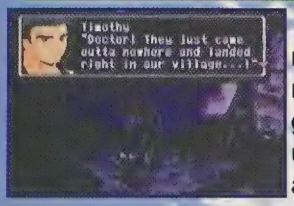


verá o Midori's Ring ainda). Siga, então, para os fundos, até o local onde uma espécie de caranguejo / helicóptero parece estar montado. Antes de entrar, Fei ouvirá uma explosão, seguida dos esbravejamentos do doutor. Já dentro do lugar, o rapaz aciona uma grande caixa. Esta então se abre, após uma série de válvulas se abrindo e gases escapando, revelando uma estátua de uma mulher com asas. Um música começa a tocar, trazendo uma entranha sensação a Fei. Citan entra, dizendo que aquilo fora encontrado em um centro de escavação, pertencendo a uma civilização muito antiga. Diz também que, se a canção tocou o rapaz desta forma, então ela deve ter alguma relação com seu passado ou com alguma vida anterior. Quando Fei se retira, a estátua explode. Citan se pergunta se aquilo seria algum presságio...



Após o jantar (e os vários elogios de Fei à comida de Yui), o doutor diz que levará o equipamento à vila pela manhã. Antes do rapaz de rabo-de-cavalo partir, estranhamente Citan pede para que ele tenha cuidado. Fei estranha, mas não insiste no assunto, retornando à montanha...

CAPÍTULO 3: SOMBRAS CADENTES



Siga pelo caminho das montanhas. Não se preocupe, com inimigos. Este não é o período de atividade deles (traduzindo, você não os encontrará agora). Quando tentar atravessar a ponte, um grande estrondo é ouvido, nos céus. Ao olhar para cima, Fei vê uma imensa sombra seguida por outras três. Em seguida, Citan aparece dizendo que eles devem correr pois aqueles eram Gears de Kislev e estavam seguindo diretamente para Lahan. Corra para o vilarejo, salvando seu progresso, se quiser. Chegando lá, Timothy e Alice procuram por Dan. Fei e o doutor pedem para que fujam, com a promessa de encontrar o irmão da jovem noiva.

Citan e Fei se separam à procura de outros habitantes da vila. O rapaz do rabo-de-cavalo fica impressionado com a destruição causada pelos Gears. De repente, a máquina percebida tomba diretamente em frente a ele.

Seu piloto, morto ao chão, estando a cabine à mostra. Fei então tem uma visão. A visão de alguém muito familiar nos comandos. Alguém usando seu colar em forma de crucifixo... Ele, seguindo um impulso incontrolável, entra no Gear. Citan tenta impedi-lo, sem nada conseguir. Você entrará no primeiro combate em Gears do game. Mas não se preocupe muito. Você teria problemas em tentar perder para eles! Em seguida, chegarão reforços voadores, comandados por um imponente Gear que permanecerá de braços cruzados.

A ação passará para Citan, que parece bastante preocupado. "Se 'ele' despertar aqui, a vila estará acabada", diz ele. Nesse instante, Dan surge da casa de seus tios e se une a Citan. Ele explica que precisava buscar o vestido de noiva de sua irmã, ficando surpreso ao saber que Fei está em um dos Gears. É então que Timothy aparece. E, diante dele, um dos Gears inimigos. Fei tenta detê-los mas, após uma ordem do líder da unidade, o amigo de Fei é fuzilado.

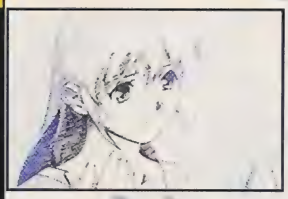
O rapaz no Gear se descontrola. Com sua mente tomada pelo desespero de não ter podido fazer nada, no instante seguinte não era mais Fei quem estava nos comandos do Gear negro.

Um imenso clarão se irradiou, tendo como epicentro o Gear de Fei. Somente aqueles que se afastaram, como Citan e Dan, conseguiram escapar do efeito devastador da energia liberada pelo rapaz. Quando a

Capítulo 4

Na Floresta

XENOGEARS

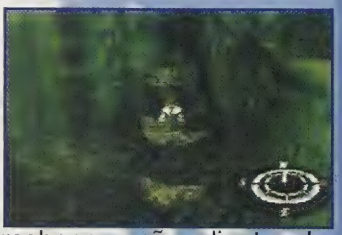


luz cessa, nada mais resta. Nem Gears invasores, que atacaram a vila. Nem a vila, que antes era o único lar de Fei. Nem moradores, que confiaram no rapaz. Nem Alice, que amara Fei e aceitara seu destino sorrindo... Somente um silêncio fúnebre paira no ar...

Quando Fei desperta, já fora da máquina, ele não entende o que aconteceu. Antes que Citan consiga explicar, Dan grita que Fei é um assassino, que levara sua irmã e nunca deveria ter entrado naquele Gear. Logo, os demais apóiam Dan, fazendo com que Citan aconselhe Fei a partir da vila, seguindo para além da Blackmoon Forest, até chegar a Dazil, no deserto de Aveh...

CAPÍTULO 4: NA FLORESTA

Nesta dungeon você encontrará muitos Hobgobs. Você pode falar com eles durante as batalhas mas esteja avisado que você não pode fugir delas. Continue até o cruzamento e pegue o caminho mais a esquerda. Pule na pequena rocha, e para a grande, depois pule para o tronco de árvore caído. Ande por ele até outro tronco. Pule então para baixo e para a esquerda e pegue o Aquasol. Continue pelo caminho e suba na rocha com raízes para chegar ao Memory Cube. Continue pela laje até chegar em outro tronco de árvore. Lute com os Hobgobs. Você tem três opções agora: A – Dê uma rolada, B- Corra como o Indiana Jones até o final do tronco para perceber que não adiantou de nada pois você terá que pular para o começo ou C – Pular para a laje de onde você veio logo que você a vir se movendo. Bem, é só pegar a C e depois pular de novo e continuar por onde você estava. Depois temos um Anime e a entrada de Elly na história.



ITENS

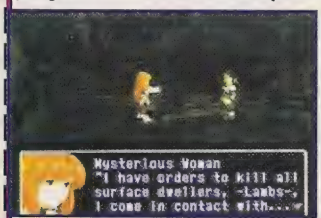
- *Blackmoon Forest*
2x Aquasol
1x Survival Tent
1x Scales
1x Arcane Rod

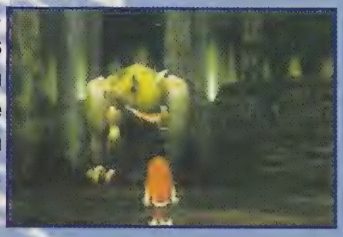
INIMIGOS

-Armor Grub
-Dive Bomber
-Dwarf
-Forest Elf
-Hobgob
-Jackal

CAPÍTULO 5: A GAROTA NA FLORESTA

Elly está junto de você agora e ela carrega Magical Rod, Pilot Uniform, Ether Stone, Anti Eth Stone. Vá a sul para o cruzamento. À direita há um Aquasol, volte e vá pela esquerda depois de pegá-lo. Continue sul para alcançar outro cruzamento. Vá pelo sul, direita e antes de Ter que pular, vire para oeste e pule para baixo para a plataforma contendo um baú com um Arcane Rod para Elly. Daqui você não tem escolha senão continuar pulando para baixo em NE para chegar ao primeiro cruzamento desta seção do jogo. Faça todo o caminho de volta mas agora pule a fenda. Você encontrará um Memory Cube e um baú contendo um Survival Tent. Continue então pela ponte de pedra para arranjar uma briga. Depois da batalha teremos um Anime e Elly deixará o grupo para ser atacada por Rankar. Depois você também vai para enfrentar o Dragon.





Capítulo 6

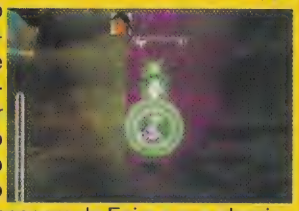
Dazil

XENOGEARS

Rankar Dragon

DADOS	HP	EP	EXP	GP
	9999 / 480	0	348	0
ATAQUES	Tail Sweep, Slow, Tail Thump			

Tanto Tail Sweep quanto Tail Thump causam cerca de 30 pontos de energia — em outras palavras, não deixe Fei ficar com HP abaixo deste valor, usando o Chi Inner Healing ou alguns Aquasols. Já Slow causa o status de mesmo nome e pode ser um problema, mas nada que vá matá-lo. Para resolver ligue o Booster. Inicialmente seus golpes tirarão somente 0 da energia de Rankar. Continue atacando e aproveitando a oportunidade para ganhar novos Deathblows, em especial o Hagan (□X), caso não o tenha. No meio da batalha, Citan virá com o Earth Crab e trará Weltall para o desespero de Fei e a sua alegria.



Já à bordo do Gear, começe a usar seus ataques com X, uma vez que você não poderá usar combos aqui — o Attack Level permanece instável devido às avarias na batalha em Lahan. Após alguns ataques seus, Rankar tomba e você recebe o item **Scales**.

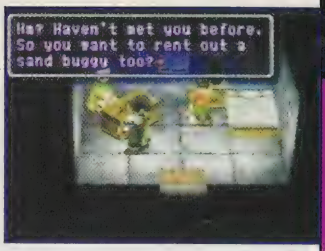
Depois temos mais uma seqüência, onde Elly revela ter estado no cockpit de Weltall quando este caiu em Lahan após ter sido roubado de Kislev. Citan diz que sendo ela uma soldado da Gebler, era melhor que saísse dalí para evitar problemas com o Kaiser. Elly então cairá fora e Citan se juntará a você. Agora você deixa Blackmoon Forest. Citan está carregando Fencing Wear, Glasses e Step Shoes.

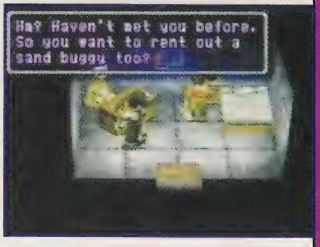
CAPÍTULO 6: DAZIL

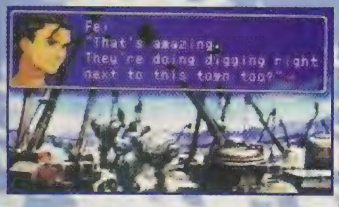
DAZIL

Town Bar	
Rest	10G
Weapon Shop	
Magical Rod	50G
Arcane Rod	100G
Leather Whip	60G
Martial Wear	50G
Fencing Wear	80G
Martial Cap	30G
Fencing Cap	40G
Power Ring	200G
Stamina Ring	150G
Item Store	
Aquasol	20G
Rosesol	100G
Physisol	10G
Mentsol	20G
Survival Tent	150G

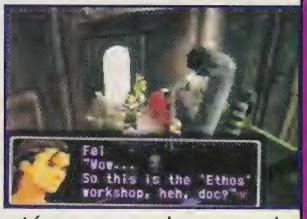
Você pode entrar na cidade deserto de Dazil ou passear pelo deserto para lutar contra uma porrada de inimigos e ganhar alguns níveis. Assumindo que você entrou na cidade pelo portão norte. Você pode encontrar uma barraca que vende Equipamento do Personagem. Exatamente oposta a isso há uma construção na qual você deve entrar. Fale com o cara atrás do balcão e ele vai falar do Buggy que tem, do qual você precisa. Mais para dentro da cidade há outra barraca que vende Itens. Pegue tantos Aquasols quanto der. Rosesol não é tão importante desde que Abilidades não contam muito em XenoGears. É uma boa idéia pegar Physisol e Mentsol, uma vez que eles recuperam Status.







Uma das muitas contruções da cidade possui um Memory Cube, se você quiser salvar. Na estalagem você encontrará Big Joe. Finalmente, entre na construção com sinais cruzados e você ficará sabendo porque não pode pegar as partes que precisa. Depois volte para a casa do dono do Buggy. O Buggy estará na frente da casa e haverá uma cena. Entre na casa e fale com o dono. Citan ganhará o Buggy e cairá fora. Saia de Dazil e entre no deserto pelo oeste.



Você logo avistará dois Gears de Aveh quando entrar aqui. Continue em frente até chegar ao outro lado. Outra cena acontecerá. Depois você terá que cruzar mais dois desertos. Então Fei conseguirá uma moto de um Aveh Gear e irá em frente no deserto até ser cercado por mais

ITENS

Arredores de Dazil
-Hobgob
-Lil' Kobold
-Sandman
-Sand Shark

Capítulo 7

Ataque no Deserto!

XENOGEARS

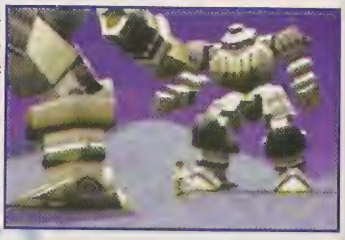
ITENS

-Aveh Sandcruiser
1x Rosesol
1x Survival Tent
1x Leather Vest
1x Extra Ar+1

INIMIGOS

-Aveh Soldier
-Aveh Corporal

Aveh Gears. Citan virá para o resgate no Weltall, mas na verdade ficará meio de fora da batalha. Aqui é fácil, depois que você destruir estes dois, Grahf aparecerá e, depois de uma conversa com várias revelações sobre o pai de Fei, Khan, conjurará uma minhoca gigante.

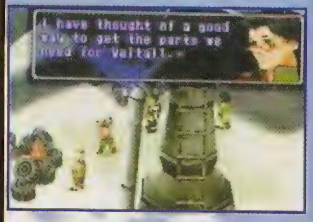


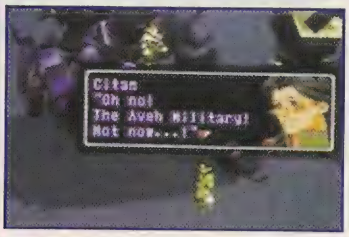
DADOS	HP	EP	EXP	GP
	200	0	1044	0
ATAQUES	Counter Slurp			

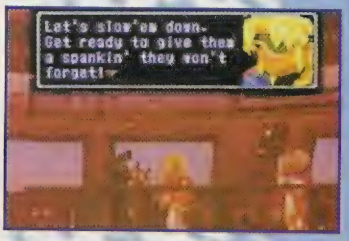
Wyrm

Wyrm é mais perigoso do que parece. Apesar de seus ataques não causarem muitos danos, sua velocidade é extremamente alta, o que o torna capaz de realizar dois ataques enquanto você carrega o seu próprio. Além disso, o maior risco aqui é você ser derrotado não por perda total de HP, mas sim de FL, uma vez que você tem somente 1200 e o *Counter Slurp* de Wyrm arranca 60 FL cada vez que é executado. Tendo em vista que você só possui um Gear na batalha, a perda total de Fuel é morte certa. Para evitar que isso aconteça, ao invés de usar ataques normais e perder energia, gaste seus EPs. Três Guided Shots devem bastar para derrubar o bicho. Se preferir se arriscar, use ▲ até carregar o Attack Level no máximo e use tudo que tiver. Você logo receberá um Eyeball.

Depois de conseguir derrotar o bicho você será cercado por mais Gears e terá que se render. Você irá parar num transporte. Salve e fale com Citan duas vezes e na segunda vez escolha a segunda alternativa para continuar falando ou a primeira para dormir.



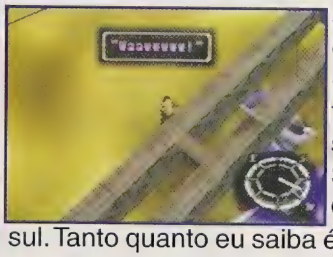


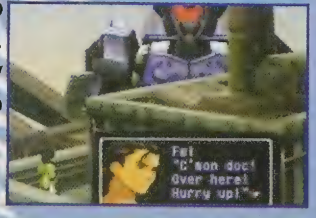


CAPÍTULO 7: ATAQUE NO DESERTO!

Uma vez que a cena acabe você se verá na mesma cela em que já estava. A porta está aberta mas o Sand Crawler está afundando no deserto e areia começa a inundar o chão. Saia rápido e vá para leste ou oeste. Se você quiser todos os itens faça o seguinte: Vá por leste e para o sul e entre numa pequena sala e abra o baú que contém um Survival Tent.

Continuando para leste, e sendo rápido, você chega a uma rampa que leva diretamente para o andar superior. Esqueça isso e volte para pegar o caminho oeste e entre na primeira porta ao sul passando sua cela. Pegue o Rosesol e saia da sala. Continue pelo oeste até chegar a uma escada que leva para o piso inferior. Aí existe uma alavanca que fecha esta entrada para evitar que a areia tome a sala. Isso não importa muito se você descer para o piso inferior. Sem pressa agora, Salve no Memory Cube. Vá para norte, oeste e então sul. Tanto quanto eu saiba é impossível subir nas caixas.





Vá para sul pelo guindaste. Não se preocupe em cair,

Capítulo 9
Covil do Pirata

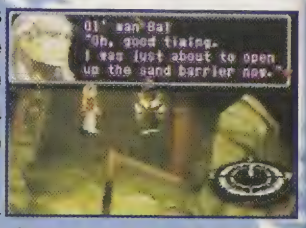
ITENS

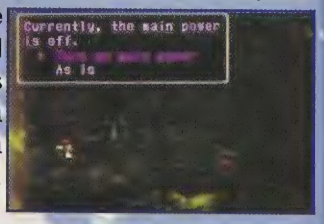
-Bart's Lair
Iron Whip

INIMIGOS

Aredores de Aveh
-Neo Tin Robo
-Sand Man
-Trooper
-Spear Trooper
-Sand Shark

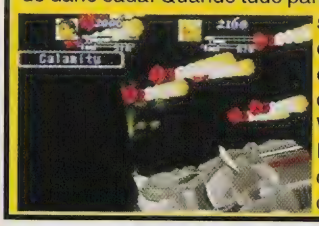
volte para os Gears de novo. Você precisa encontrar dois sensores agora. Na verdade você passou por um algum tempo atrás. Lembra-se daquela máquina próxima de onde você pegou o Iron Gwhip? Então. Entretanto é melhor você desativar o outro primeiro. Na seguinte seção você estará em uma ponte de pedra sobre o lugar com aquele Gear verde e o primeiro Sensor. Tome cuidado para não cair. Depois disso você estará em uma longa passagem para o norte, então você já sabe o que fazer. Vá a norte e você encontra uma ponte para oeste. Agora queremos ser cuidadosos. Lembra-se da seção que estava abaixo de você agora mesmo? Ela é o começo da dungeon toda. Vá pela ponte e desative o sensor apertando Cross na frente dele. Então vá para o sul, caindo para a primeira seção da dungeon. Continue indo para sul e pela passagem. Uma vez que você esteja de novo na seção com o Gear verde, vá para o segundo sensor e desative-o. Volte para a casa de Balthazar e fale com ele para upgradiar seu Gear se você ainda não o fez. Vá para o sul pelo portão gigante. Na nova seção vá sul, saia de seus Gears e pegue a gôndola a leste. Vire a alavanca vermelha e volte para seus Gears. Agora vá para o elevador a oeste e ative-o. Vá para sul, descendo e subindo, salve, e pegue o elevador para baixo. Na próxima sla você verá Calamity voando... Vamos lá.





DADOS	HP	EP	EXP	GP
	2500	0	8642	2000
ATAQUES	Flying Hand, Rocket Punch, Missile Pod			

O Gear enlouquecido de Bal é realmente páreo duro mas, se você estiver com um nível acima de 19, então não se preocupe em demasia. *Flying Hand* e *Rocket Punch* causam bastante dano, sim, mas isso pode ser remediado com o uso do Wild Smile de Bart. A Response de Calamity, que já não era dos melhores, cairá MUITO, fazendo com que ele leve um bom tempo até que consiga acertar Bart e Fei. Aliás, por algum motivo o Gear ataca Weltall com muito mais freqüência. Depois de cegar o Gear, ligue os Boosters de ambos e comece a atacar com tudo que tiver. Isso garantirá mais de dois ataques por turno e uma quantidade de dano basntante alta. Apenas tenha o cuidado de acabar com ele rápido o suficiente para que ele não possa soltar mais de dois *Missile Pods*, que causam cerca de 500 de dano cada. Quando tudo parece finalmente terminado, Calamity se ergue novamente e parte para cima da retaguarda de Bart. Fei, em um momento de desespero, quebra os limites e faz com que Weltall desfira o Deathblow de Infinity Level Kishin, destruindo por completo o oponente... Como? Nem o próprio piloto sabe...



Calamity

Depois vá para leste e pegue o caminho curvo que leva par o lado da estrada quebrada. Pule na plataforma, na estrada e vá para o sul para sair da caverna. Ufa!

O Yggdrasil é bem grande e você andará bastante por ele, então é bom se acostumar. Cheque o mapa. O nível em que você está é o mais embaixo. O hangar para os Gears. Fale com a pessoa ao sul para nenomeá-la. Há também uma loja para Gears neste nível.

Capítulo 8
Caverna de Estalactites

Fei sobe de novo. Se você demorar demais Terá que começar da cela novamente. O guindaste é composto de duas barras, entre as quais você terá que fazer uma mágica pois elas estão bloqueadas em dois pontos diferentes. Comece pela barra mais a leste e vire-a toda vez que puder indo para sul. É mais fácil pulando nas barras do que andando sobre elas. Quando você estiver do outro lado do guindaste, Fei entrará no Weltall e Bart irá atacá-lo no Brigander.

Depois da batalha ambos caem numa caverna abaixo do deserto.

Pirate

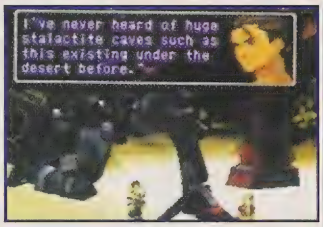
DADOS	HP	EP	EXP	GP
	800	0	1600	500
ATAQUES	Wild Smile, Chain Whip			

O primeiro encontro com Bart não deverá ser problema para você e Weltall. Brigander é um Gear muito inferior, e Bart não é dos melhores pilotos. Por isso, nem se preocupe com seu Wild Smile — que reduz sua Response e Evade% — e mantenha-se atacando com X até que seu Attack Level seja acumulado. Feito isso, desencadeie quantos Deathblows puder. Dessa forma a luta não durará dois tempos...

CAPÍTULO 8: CAVERNA DE ESTALACTITES

STALACTITE CAVERN
Velho Balthasar

G6-1200	1200G
WELT-02100	400G
WELT-02500	800G
HEIM-03200	1800G
BRIG-02200	500G
BRIG-02700	900G
MS 6	500G
Extra Ar+1	50G
Aquasol	20G
Rosesol	100G
Omegasol	50G
Survival Tent	150G



Nesta caverna não destrua nenhum Nomad Fix Bot e ele fará boas coisas para você. Ele até ataca de vez em quando mas faz o mínimio de dano. Substitua um dos Extra Ar do Weltall por Extra Ar +1 que você pegou no transporte. Depois que conseguir outro faça o mesmo para o restante Extra Ar. Vá então para sul e siga a parede para oeste. Aperte Cross na pedra que está bloqueando seu caminho para tirá-la do caminho. Depois da cena, vá para sul de novo para pegar Gold Nugget, que vai ser muito útil quase no fim do jogo.. Depois vá para oeste e cruze a entrada. Vá SW até o final da longa passagem. Na nova seção cruze a ponte até chegar no Gear verde. Vá para oeste, norte e pule para as plataformas acima até a que contém um baú para pegar o Iron Gwhip para o Brigandier. Volte e volte para sul e leste, então SW depois da coisa verde para chegar a uma nova seção. Pule nas plataformas. Vá SW até o Memory Cube. Saia de seus Gears e entre na pequena caverna. Depois do diálogo fale com Balthazar para mais disso. Fale com ele de novo e escolha a terceira opção para comprar coisas.

Você pode upgradiar tudo no seu Gear, mas vai gastar quase todo o seu dinheiro, embora seja necessário. O chefe desta fase será quase impossível sem isso. Se você precisar de dinheiro venda o Leather Gwhip. Não se esqueça de que você pode recuperar HP e combustível por um preço, mas faça-o só depois dos up-grades. Depois que você tiver feito todo o necessário aqui (é bom guardar Omegasol também) saia da caverna e

ITENS

-*Stalactite Cave*
1x Gold Nugget
1x Iron GWhip

INIMIGOS

-Sand Man
-Tin Robo
-Nomad Fix Bot
-May Fly
-Medusoid
-Robo

OUTROS

Valeu pela força, Nomad!
Durante sua exploração pelas cavernas de estalactites, você se deparará com a necessidade de recuperar suas energias. Existem dois métodos para isso. Um deles é encontrar os Gears que dão informações sobre o local e oferecem-se para recuperar suas avarias. Outra forma é enfrentar os Nomad Fix Bots, que causam pouco dano e, algumas vezes, recuperar sua energia. Reserve um pouco de seu tempo enfrentando-os para poder se recuperar completamente.

Lembre desta loja pois ela tem quase sempre os mais avançados equipamentos. Agora você pode comprar vários novos acessórios e partes.

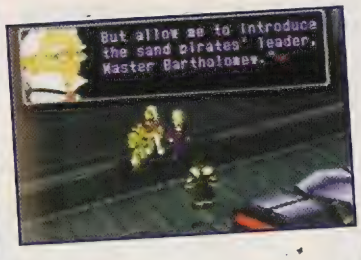
YGGDRASIL

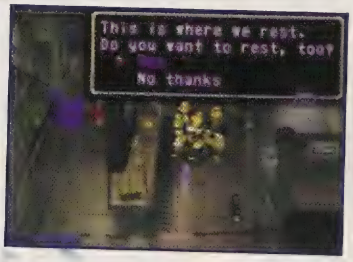
Alojamento dos soldados	
Rest	0G

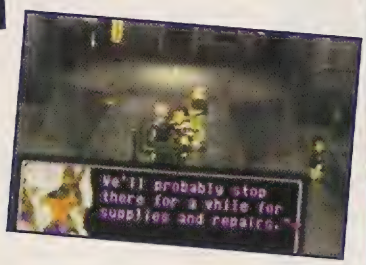
Gear Shop	
Z9-1500	1800G
WELT-03000	1400G
MS 9	1500G
Iron GWhip	1600G
Snapper GWhip	2000G
Resp Circuit	2500G
Def Circuit	2500G
C Circuit	250G
Magnectic Coat	4000G
Lens Cover	2500G
Engine Guard	5000G
Tank Guard	3000G
Ar Repairer	4000G
Motion Guard	4000G

Item Shop	
Aquasol	20G
Aquasol S	100G
Rosesol	100G
Rosesol S	300G
Zetasol	100G
Physisol	10G
Mentsol	20G
White Star	500G
Brown Star	500G
Red Star	500G
Blue Star	500G
Hard Star	800G
Speed Star	1000G
Omegasol	50G
Survival Tent	150G

Accessory Shop	
Power Ring	200G
Stamina Ring	150G
Speed Ring	1200G
Guardian Ring	2000G

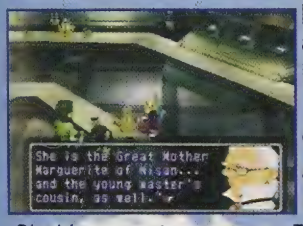




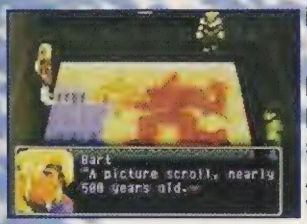


Por agora você deve ter bastante dinheiro para pegar tudo. Saia do hangar e vá direto pelo norte e entre na porta para encontrar Maison de novo. Aqui você pode comprar itens para os personagens.

Recomendamos que você compre Zetasol. É bom pegar algum Aquasol também. O resto dos itens é um pouco mais caro do que deveria, então fica por sua conta. Um acessório interessante é um Speed Ring, que parece funcionar também no Gear. Ande pelo Yggdrasil agora. Há algumas coisas que você não pode fazer ainda, como mudar as partes dos Gears. Depois, vá para a ponte. Você pode falar com a tripulação aqui e checar as cartas do Yggdrasil para ver os locais que visitou. Depois fale com Sigurd.



Depois que você chega à base de Bart, siga Maison e Citan para a sala de jantar. Uma cena acontecerá explicando a situação de Bart e do líder atual dos Aveh, Shakhan, entre outros. Depois disso você pode falar com o povo. Há uma loja na sala de jantar que vende alguns bons itens.



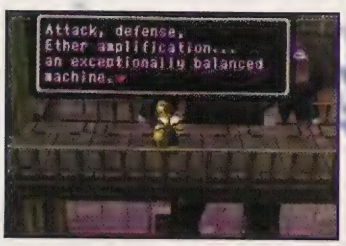
Saia da sala de jantar e vá para leste para a sala de eletrônicos. Depois de uma cena você pode explorar. Para norte estão os quartos, onde você pode salvar e descansar. A passagem para oeste leva para o mapa. A porta a sul leva para o quarto de Bart. Você pode pegar um Iron Whip para o Bart e quando tentar sair haverá outra cena. Depois pegue o elevador para baixo e tente entrar no Yggdrasil. Bart sairá e falará com você. Depois disso ele falará que o mecânico quer falar com você. Vá para o hangar então. Você precisa pegar um elevador

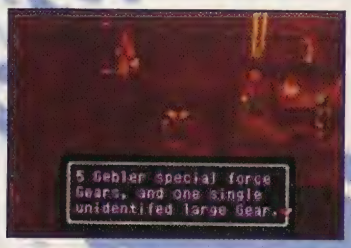
Capítulo 9

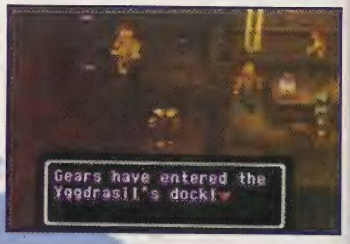
Covil do Pirata

XENOGEARS

que está no mesmo andar do deck. Fale com o mecânico para que aconteça outra cena. Quando acabar volte para os quartos e descanse. Depois da cena desça para Yggdrasil e a sequência virá. Você terá que lutar então com os Gebler Knights.







BART'S HIDEOUT

Area residencial	
Rest	0G
Item Shop	
Aquasol	20G
Aquasol S	100G
Rosesol	100G
Rosesol S	300G
Zetasol	100G
Physisol	10G
Mentsol	20G
White Star	500G
Brown Star	500G
Red Star	500G
Blue Star	500G
Hard Star	800G
Speed Star	1000G
Omegasol	50G
Survival Tent	150G
Accessory Shop	
Power Ring	200G
Stamina Ring	150G
Speed Ring	1200G
Guardian Ring	2000G
Gear Shop	
G6-1200	1200G
WELT-02500	800G
HEIM-03200	1800G
BRIG-02700	900G
MS 7.5	1000G
Iron GWhip	1600G
Resp Circuit	2500G
Def Circuit	2500G
C Circuit	250G
Magnectic Coat	4000G
Lens Cover	2500G
Engine Guard	5000G
Tank Guard	3000G
Ar Repairer	4000G
Motion Guard	4000G

SwordKnight

DADOS	HP	EP	EXP	GP
	700	0	1500	300
ATAQUES	Vários tipos de Sword Attacks			

O primeiro dos soldados da Gebler, força militar de Solaris, não é lá grande coisa. Você terá somente Bart e mais dois membros da força de resistência nos Red Gears nesta batalha. Apenas certifique-se de ligar os Boosters de todos e atacar com força máxima, usando **X**. Para poupar dores de cabeça, use um Wild Smile logo de início para barrar seus ataques. Ainda assim, vale lembrar que Bart tem mais de 2000 de HP aqui, quase três vezes o valor possuído pelo chefe. Em outras palavras, será bem difícil perder...

AegisKnight

DADOS	HP	EP	EXP	GP
	700	0	1500	300
ATAQUES	Pile Driver / Weaken Armor			

Mesmo com os avisos de nunca ninguém ter conseguido domar o Gear, Citan sobe em Heimdal e o controla com magestosidade, enfrentando Aegis Knight. Apesar de seus ataques causarem poucos danos, o maior trunfo do oponente é o Pile Driver, que causa o status Armor Loss. Caso isso aconteça, use Sazanami e anule o Status, uma vez que a quantidade de dano sofrido se eleva grandemente. No mais, apenas faça o de costume: ataque até acumular energia para o Attack Level e depois ataque com tudo. Nada difícil.

WandKnights

DADOS	HP	EP	EXP	GP
	620 / 620	0	2x 1500	400
ATAQUES	Beam Gun, Power Beam			

Apesar de estarem em dois, Bart também terá a ajuda de Heimdal. Mas, ao invés de atacar a ambos de uma vez, concentre suas investidas em um desses Wand Knights até destruí-lo. Para tanto, utilize-se do procedimento padrão, com alguns Deathblows de Attack Level 1 ou, caso tenha, algum de Level 2. Uma vez derrubado um deles, o Power Beam, ataque que causava um dano bastante alto, estará inutilizado. Repita a operação com o segundo e logo tudo estará acabado. Nada muito complicado.

Capítulo 10
Operação Aveh

Claw Knight

DADOS	HP	EP	EXP	GP
	600	0	1500	300
ATAQUES	Disc Attack, Claw Attacks			

Fei percebe que sua força de luta realmente é necessária quando vê duas crianças prestes a serem esmagadas por um dos soldados da Gleber. Este é o mais fácil de todos, por possuir apenas investidas que causam danos menores. Apenas continue como o de sempre, acumulando Attack Levels e atacando até não poder mais. Um único Deathblow de Level 2 é o bastante para derrubá-lo. Como nas lutas anteriores contra os Gleber Knights, você receberá um **Extra Ar+2**.

Depois, mais cenas e você estará no Yggdrasil. Neste ponto Citan já pode usar o Heimdal. Heimdal começa com Extra Ar +3, Old Circuit, Old Circuit. Engine : Z9-1500. Frame: HEIM-02500. Armor: MS 6. Fale com Sigurd na ponte e escolha a primeira opção para sair da base de Bart. Você controlará o Yggdrasil e deve ir para Bledavik.

Schpariel

DADOS	HP	EP	EXP	GP
	6000	0	17.889	1700
ATAQUES	Ground Breaker, Missile, Electric			

Pela primeira vez você terá os três combatentes à bordo de seus Gears em um mesmo grupo. E, acredite, você VAI precisar deles com força total. Ao contrário do que se possa pensar, Schpariel é muito mais poderoso que seus aliados da Gebler. Por quê? Primeiro, o alto valor de HP garantirá uma batalha bastante longa. Seu Defense também é satisfatório, barrando boa parte do dano que você poderia causar. Em segundo, seu poder de ataque. Ground Breaker é o mais perigoso de todos, atingindo a todos e causando cerca de 250-300 pontos de dano. Isso, aliado ao Electric — descarga elétrica solta normalmente em seqüência de duas e que causa Armor Loss — pode ser tornar uma grande dor de cabeça. *Missile* é fraco demais, dispensando comentários. Assim, apenas use Wild Smile de Bart e trate de usar seus Deathblows mais poderosos assim que tiver chance. Você receberá um **Beam Coat**.

CAPÍTULO 10: OPERAÇÃO AVEH

Bledavik é tão grande que possui até seu próprio mapa.. Quando você entrar na cidade, uma cena se segue. Uma cena e você estará na seção do mercado da cidade. Fale com a mulher de azul da entrada. Ela dirá onde há um hotel. Numa barraca ao sul você pode comprar Radishes a 10 G, em outra você pode comprar Arriberries pelo mesmo preço e em outra também por 10 G Elfananas. Não são muito úteis. Em outra barraca você pode comprar Fang, Eyeball ou Scale por 150, 300 e 600 G respectivamente. Bledavik é interessante para que se passeie por ela, faça isso. Há um restaurante para oeste, um pouco para norte. No segundo andar você pode falar com a moça perto do aquário para pedir

ITENS

1x H&S Badge (encontre quatro vezes o menino escondido e ele lhe dará esta medalha)

OUTROS

Algumas coisinhas da feira...
Na Shakan Square, você pode encontrar alguns itens bastante interessantes. No restaurante os alimentos recuperam não só o HP, mas também elevam o seu valor de Weight, da mesma forma que o Spiced Cake na barraca de Bolos. Por outro lado, se você quer reduzir tal atributo, basta comer o gelado Icy Cake. A Bartweiser e a Aveh Beer podem deixar Fei um pouco tonto, mas não fazem nada além disso. Se você comprar o Minigear na loja de brinquedos, dê ao menino próximo. Ele lhe dará em troca um Gold Nugget.

Capítulo 10

Operação Aveh

XENOGEARS

ITENS

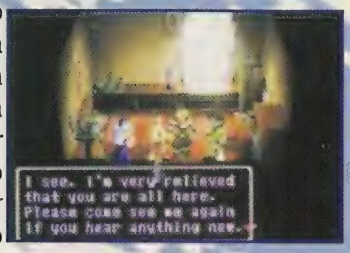
1x Aquasol S
1x Rosesol S
1x Survival Tent
1x Gold Nugget

OUTROS

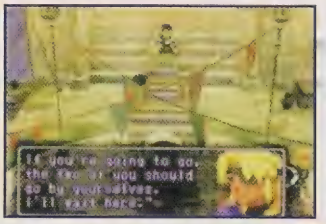
Algumas coisinhas da feira...
Na Shakan Square, você pode encontrar alguns itens bastante interessantes. No restaurante os alimentos recuperam não só o HP, mas também elevam o seu valor de Weight, da mesma forma que o Spiced Cake na barraca de Bolos. Por outro lado, se você quer reduzir tal atributo, basta comer o gelado Icy Cake. A Bartweiser e a Aveh Beer podem deixar Fei um pouco tonto, mas não fazem nada além disso. Se você comprar o Minigear na loja de brinquedos, dê ao menino próximo. Ele lhe dará em troca um Gold Nugget.

comida.

Há uma loja a sul onde você pode comprar vários equipamentos para Gears. Mas... Nada presta aqui, você já deve tem tudo... Na parte sudeste da cidade há uma loja de armas também. Quando você cansar das compras vá para o hotel indicado pela mulher. Lá você encontrará uma freira mandada por Nisan. Você pode ir para o quarto da freira para descobrir o quão difícil é entrar no castelo onde Margie está presa. Saia então e vá procurar alguma informação. Vá para norte para sair do mapa de Bledavik e entrar no Shakhan Square.



Na Shakan Square há um homem camelo vendendo brinquedos em uma barraca. Você pode comprar uma Toy Gun por 80 G, ou uma miniatura de um Gear por 120 G. Comprando esse Minigear e dando-o para o garoto-águia próximo a barraca, você fica sabendo sobre o Gold Nugget no aquário do restaurante, Que você pegará mais tarde. De qualquer forma, continue para o norte e Bart contará que precisa sair do grupo. Tudo bem... vá para norte para entrar na área do Fatima Castle.



Na Tournament Square,

Citan falará para você sobre entrar no torneio para distrair os guardas enquanto Bart foge (é por isso que ele tinha que sair). Assim você terá que escolher um apelido combinando um dos quatro adjetivos com um dos quatro nomes... Faça como quiser. E volte para Bledavik.

Agora vá para o muro leste do mercado. Vá pelas escadas a norte e vire sul. Você encontrará algumas pessoas próximas ao portão. Fale com o cara mais próximo da grade e ele falará dos rios subterrâneos. Depois disso você pode fazer duas coisas: Voltar para o hotel e entrar no quarto da freira, onde vocês colocarão juntos um plano de ação, ou você fala com o garoto escondido. Uma vez que você tenha feito uma destas duas coisas, volte para o velho perto da grade e fale com ele. Use tanto a segunda quanto terceira opção que ele lhe dará uma chave. Agora vamos pausar aqui para que você possa pegar o H&S Badge. Há uma parte extra em Bledavik

BLEDAVIK

Hotel	
Rest	0G
Gear Shop	
G6-1200	1200G
WELT-02500	800G
HEIM-03200	1800G
BRIG-02700	900G
MS 7.5	1000G
Iron GWhip	1600G
Resp Circuit	2500G
Def Circuit	2500G
C Circuit	250G
Magnectic Coat	4000G
Lens Cover	2500G
Engine Guard	5000G
Tank Guard	3000G
Ar Repairer	4000G
Motion Guard	4000G
Weapon Shop	
Magical Rod	50G
Arcane Rod	100G
Iron Whip	120G
WhippaSnappa	280G
Armor Shop	
Leather Vest	150G
Leather Hat	80G
Power Ring	200G
Speed Ring	1200G
Item Shop	
Aquasol	20G
Aquasol S	100G
Rosesol	100G
Rosesol S	300G
Zetasol	100G
Physisol	10G
Mentsol	20G
White Star	500G
Brown Star	500G
Red Star	500G
Blue Star	500G
Hard Star	800G
Speed Star	1000G
Omegasol	50G
Survival Tent	150G
Buyer's Shop (somente venda)	
Fang	150G
Eyeball	300G
Scales	600G
Feirantes	
Radish	10G
Ariberry	10G
Elfanana	10G
Restaurante	
Something Delicious	300G
Something Cheap	90G
Something Fast	210G
Barraca de Bebidas	
Durian Juice	10G
Nisan Water	10G
Aveh Beer	10G
Bartweiser Lite	50G
Barraca de Bolos	
Spiced Cake	20G
Icy Cake	30G
Barraca de Brinquedos	
Toy Gun	80G
Minigear	120G
Vidente	
Ver o futuro	50G

Capítulo 10
Operação Aveh

onde você pode pegar o Badger de um garoto brincando na loja de armaduras. Vá para leste e fale com o garoto importunando a velha que está falando alguma coisa sobre lavanderia. Ele perguntará se você quer brincar. Você terá então que encontrar o garoto na loja de armaduras (ele é aquele que dirá onde você poderá encontrar a chave, e que está escondido no poço).

1. A primeira vez em que ele está se escondendo, você o encontrará subindo as escadas para onde as crianças que roubaram a velha estão indo. O modo mais fácil de chegar lá é através de um buraco entre as barracas na parede oeste do mercado. É fácil de encontrar esse buraco.

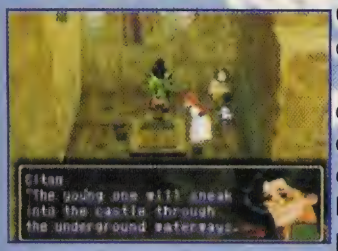
2. Você o encontrará no portão norte do mercado de Bledavik, logo antes do Shakhan Square. Rode pela tela até vê-lo no lado leste.

3. Depois ele se esconde atrás dos barris a sul do hotel, num canto ao sul.

4. Você o encontrará próximo a porta que está logo ao sul da porta do restaurante. Você terá que rodar a tela para encontrá-lo.

5. Aqui ele dirá "Ah, você me encontrou aqui também!" e diz algo sobre um lugar secreto. Agora ele se esconde numa parte difícil. Você o encontrará no lado esquerdo onde está aquela mulher que lhe falou sobre o hotel. Para cima, no canto leste da tela há uma parte secreta onde você pode andar alguns passos par o norte, atrás da construção e segurando o botão X até encontrá-lo. Rode a tela se precisar.

Depois disso ele lhe dá o H&S Badge e diz que não está mais brincando pois você é muito velho para a brincadeira. Volte para Ignácio. Você não conseguirá este item mais tarde no jogo, então não arrisque. Volte para o hotel uma vez mais. Fale com a freira para Citan e Bart sairão do grupo. Você pode antes falar com eles ou descansar. Ao invés disso volte para Shakhan Square.



Lembra-se da tenda em que você não podia entrar (se é que você explorou a cidade)? Agora você pode entrar nela e os caras azuis deixarão que você jogue um tipo de jogo estranho chamado Merry Go Pop e outro chamado Whose Ballons por 10 G cada. Depois de ter brincado um pouco volte para o hotel para descansar depois de falar com os dois caras. Na próxima manhã Citan o colocará por dentro dos planos. Então vá para a seção do castelo de Fatima, onde acontecerá o torneio.

Capítulo 11

O Torneio

XENOGEARS

Na Tournament Area, fale com um dos guardas para entrar na área de torneio, e então vá para nordeste para falar com outro guarda. Citan o deixará neste ponto. Agora se você rodar a tela um pouquinho para sudeste ou sudoeste e aproximar da torre do castelo, você verá Shakhan no topo dela. Na tenda oeste estão alguns participantes, incluindo Big Joe. Entre na tenda leste e para sua surpresa você encontrará Dan aqui. Depois de falar com ele e um homem misterioso, o controle muda para Bart.

Como Bart em Bledavik, saia do hotel e vá para os rios subterrâneos. Você pode chegar neles pelos dois pooços, mas é melhor pegar aquele a oeste, próximo ao hotel. Este é o menor caminho e o que dará mais itens.

De volta à Tournament Square, você volta para que Fei enfrente seu primeiro oponente.

Gonzales

DADOS	HP	EP	EXP	GP
	400	0	500	0
ATAQUES	Club Hit, Berserk: Can't take it anymore!			

Este é seu primeiro desafio no torneio. E isso com razão! Gonzales dificilmente poderia ser chamado de difícil. Club Hit causa pouquíssimo dano e seu mais poderoso ataque, Berserk, remove cerca de 60 de seu HP e é usado toda vez que você causa dano elevado a ele. Se seu HP começar a baixar demais, apenas use o Inner Healling. No mais, apenas use seus Deathblows até que ele seja derrotado. Você receberá um Survival Tent.

Big Joe

DADOS	HP	EP	EXP	GP
	777	0	1	1
ATAQUES	Grrrreat, Dynamic, Joe's Fans Attack, Joe's Fans Cheer Suport			

Big Joe na verdade só tem a fama. Poderes que façam jus a isso são outra história. *Grrrreat* causa 1 ponto de dano à Fei e, em conjunto com *Dynamic*, causa dois. Joe's Fans Attack faz com que os fãs de Big Joe arremessem copos e outros objetos em você, causando cerca de 60 pontos de dano — aliás, o único golpe que realmente parece prestar para algo. Já o Joe's Fans Cheer Suport é usado quando o Elvis às avessas chora, fazendo com que o público se comova e o curem. Para resolver de vez o caso, vá atacando com golpes fracos (entenda-se: ▲) e encha a AP Gauge. Então desencadeie seu Combo mais poderoso e acabe com ele de uma única vez. Além de fácil, você ainda receberá uma *Metal Vest*.

Capítulo 11 O Torneio

Scud

DADOS	HP	EP	EXP	GP
	300	0	500	0
ATAQUES	Strange Pill, Defense Down, Poison Pills, Defense Up, Happy Pill, Knife, BEam			

Scud é bem fraco. Entretanto, tem o péssimo costume de recuperar suas energias ao máximo com o Happy Pill quando você está próximo de derrotá-lo. Além disso ele também pode causar grandes dores de cabeça pelos Status que ele causa: Poison pela Poison Pill, Strange Pill para reduzir ATTACK, Defense Down para reduzir sua defesa, além de lançar facas e outros projéteis. Você pode usar o mesmo procedimento de Joe (acumulando AP e fulminando o oponente) ou mesmo usar seu Guided Shot para causar cerca de 100 pontos de dano. Após acabar a batalha, você receberá o *Samson's Hair*.

Perder uma destas batalhas não significa que você ficará de fora do jogo, e sim que as coisas para Bart serão mais difíceis. Depois você perderá uma parte importante da história desde que você não lutará contra Dan ou Wiseman. Entretanto há mais nestas lutas do que isto. Lembre-se de que Citan disse que quanto mais tempo a luta durasse, mais tempo os guardas ficariam distraídos. Bem, o bom é não demorar demais e não ser tão rápido, apenas o tempo necessário. Voltando a luta, se o gordo usar três vezes aquele ataque dele, ele fará com que você beije a lona, mas até ele fazer isso você já deve ter derrotado o cara, só não use ataques regulares pois eles infligirão menos dano. Depois que você vence, você pode se curar e trocar equipamento. Então a tela volta para Bart. A coisa é que esta tela ficará de um lado para outro enqanto durar a luta, então descreveremos as ações de Fei primeiro e depois as de Bart.

Dan

DADOS	HP	EP	EXP	GP
	450	0	500	5
ATAQUES	I'm gonna take you down!, This is for all of Lahan!, This is for Timothy!, This is for my Sister!, YOU SCUM!			

Seu bom e velho amiguinho Dan está de volta, e nem um pouco feliz com você. Ele lutou até agora movido por sua raiva por você. Por isso mesmo ele é um caso especial neste torneio. Fei pode optar por somente agüentar suas investida, defendendo e se curando, e não atingindo-o NENHUMA vez — afinal, não se pode culpar o garoto e, se espancar, você faz com que ele se sinta melhor, então é melhor deixar que ele vá em frente. Caso o acerte, você terá de atacá-lo e vencê-lo. Supondo que você vai deixar que o cabeçudinho desconte sua raiva, prepare-se para usar muito seu Inner Healing. "I'm gonna take you down!" não causa dano, sendo somente uma ameaça; "This is for all of Lahan!", "This is for Timothy!" e "This is for my sister!" causam 20 pontos de dano cada. Tudo bem leve, apenas preparando você para o que virá. Depois destas quatro frases, Dan passará a usar seu poderoso "YOU SCUM!", semelhante ao Guided Shot... DO WELLTAL! E olha que foi Fei quem havia ensinado a ele. O dano é bastante alto, cerca de 100 - 150 de dano, o que o obrigará, dependendo de seu LV, a usar alguma forma de cura a cada turno. Depois de alguns turnos, Dan verá que você não está reagindo e perceberá que você não é uma pessoa cruel... Ele logo vai cessar os ataques e você ainda receberá o Weeding Dress de Alice.

Capítulo 1

Resgate I da Soldado I Margie

XENOGEARS

ITENS

-Túneis de esgoto
1x Rosesol
1x Aquasol

-Fatima Castle
1x Cobra Cracka
1x Aquasol S
1x Rosesol S
1x Iron Mail

INIMIGOS

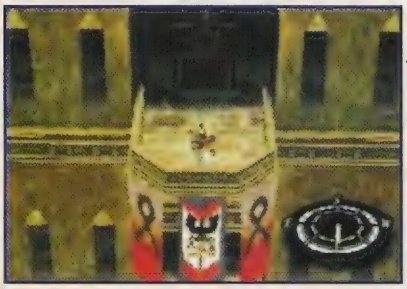
-Aveh Guard Corporal
-Aveh Guard

DADOS	HP	EP	EXP	GP
	9999	0	0	0
ATAQUES	Nenhum			

Wiseman é, ao mesmo tempo, o oponente mais difícil e mais fácil do torneio. Ao mesmo tempo que Wiseman não o atacará, você também não poderá causar danos a ele, uma vez que ele se esquiva de TODAS as suas técnicas, sejam elas Deathblows, sejam Chi. De repente, no meio da batalha Wiseman foge, dando a impressão que ele apenas observava Fei... De qualquer forma, você é o novo campeão do torneio!

Wiseman

Assumindo que você entrou aqui pelo poço oeste, você terá que nadar nordeste contra a correnteza. Segurando o botão círculo você nada mais rápido. Entretanto as vezes isso não será de muita valia contra a correnteza que o colocará para trás de novo. Quando isso acontecer solte o botão e depois segure-o de novo para ganhar velocidade. Na junção continue em frente para nordeste. Suba no cano e pule para o topo dele. Isso o levará a um famoso aquário de um certo restaurante onde você poderá pegar o Gold Nugget finalmente no baú. Depois aperte o botão de cruz para descer. Continue nadando a nordeste e então ao norte e depois para sudeste na junção. Pegue o Rosesol S e volte para a junção. Pegue o caminho do norte. Na próxima junção você vai a nordeste para pegar o Survival Tent. Se quiser economizar tempo vá a noroeste. Depois vá para sul. Pegue o Aquasol S e volte para norte. Continue norte, depois nordeste e na Quarta junção, norte. Assim vá ao norte até o castelo.



Saia do poço subindo a escada a leste. Fale com o velho e depois salve no Memory Cube. Suba a escada e você estará no meio do jardim interno do castelo. Haverá um certo número de guardas dependendo de Fei. Vamos lá. Vá a sul do jardim interno. Você verá dois guardas e uma grande porta. Saia correndo como um louco para passá-los. Se você tiver sorte chega antes que eles percebam, à porta. Depois de passar pela porta, volte para o jardim.; os guardas são tão burros que pensarão que você é alguém do castelo! As portas na parede oeste levam para a cozinha e para a sala de jantar. Você pode pegar na cozinha um Hob Meat e dois Hob Jerkys. Depois volte para o jardim. Agora faça o seguinte. Abra a porta e veja se não há nenhum guarda. Se você for paciente o bastante conseguirá ficar livre deles. Na porta mais ao sul na parede leste você pode pegar o Cobra Cracka para Bart. Essa coisa envenena os inimigos. Equipe logo. A porta do norte na parede leste leva às armaduras. Saia e o guarda virá. Não ligue e saia que ele não segue. Suba as escadas agora e vá pela porta ao norte. Você estará num balcão que rodeia o jardim interno. Haverá uns soldados aqui. Há duas portas a leste que levam a uma sala lotada de guardas. Vá para a mais ao norte e entre para se esconder atrás de uma parede e escutar a conversa dos guardas. Se quiser pegar o Aquasol S, passe perto dos guardas e pegue. Fuja depois pela porta que entrou. É difícil mas é possível. Seguindo ambas paredes para o norte você volta para o interior do castelo. Ao norte há uma grande sala de jantar, mas o que você quer é subir as escadas para o terceiro andar.. A norte no terceiro andar está um quarto com nada. Subindo as escadas e cruzando a porta para o norte você enfrenta uns guardas e chega à sala de Shakhan. Se você apertar o botão de cruz na

Capítulo/Fase# Resgate da Soldado Margie

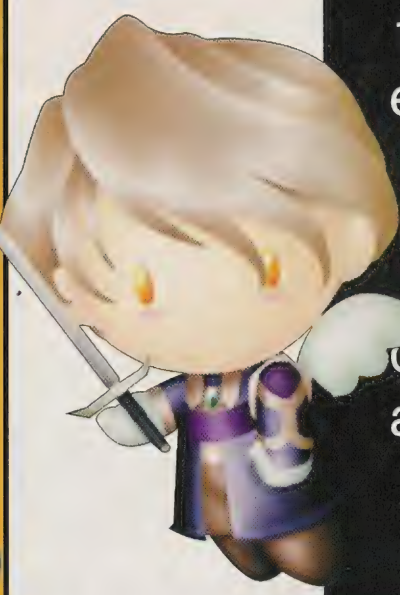
frente da garrafa verde a leste, você abre um painel que contém um sistema de cameras através do castelo... Ahá! Aqui você conseguirá ver Margie na torre leste e para lá nós iremos. Desça para o terceiro andar e vá para a porta a leste. Você estará numa sala com um elevador que não funciona e uma porta depois de um corredor a norte. Aqui está Margie... Finalmente.

Salve no Memory Cube e volte para a sala com o corredor. Assim você enfrentará Ramsus e Miang. Nesta batalha você terá ajuda de Margie.

Ramsus & Miang

DADOS	HP	EP	EXP	GP
	400 / 9999	0	7000 / 0	500
ATAQUES	Ramsus: Mirror Stance, Multiple Sword Trust Miang: Restore, Remove Status			

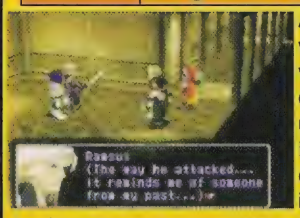
Nesta batalha ambas as mulheres (ok, Margie não é exatamente uma mulher ainda, mas vamos chamá-la assim...) recuperam 40 HP de seus respectivos aliados, mas não bastam para mantê-los vivos. Como o Multiple Sword Trust causa uma barbaridade de energia, você vai ter de usar alguns Aquasols para se manter vivo. Vale lembrar que é inútil usar o Heavenly Cent ou o Wild Smile para tentar evitar danos. E NUNCA, JAMAIS ataque Ramsus enquanto estiver em seu Mirror Stance. Caso isso aconteça, lá se vão mais 150 de sua energia em CounterAttack, além de anular o dano que você causou. Apenas assegure-se de manter seu HP cheio e vá acumulando o AP Gauge, soltando de uma única vez o Combo mais poderoso que tiver. Se tiver sorte e um bom nível, ele tombará na primeira.



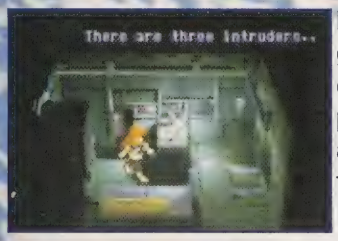
Quando você tiver tirado 400 pontos do cara Fei junta-se a festa.

Ramsus & Miang

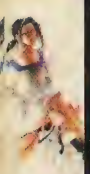
DADOS	HP	EP	EXP	GP
	800 / 9999	0	7000 / 0	500
ATAQUES	Ramsus: Mirror Stance, Multiple Sword Trust Miang: Restore S			



Após Fei fazer sua entrada triunfal, você terá de enfrentá-lo mais uma vez. Apesar de ter Fei ao seulado desta vez, a coisa não ficou nem um pouco mais fácil. Os ataques de Ramsus agora causam cerca de duas vezes o que causavam, incluindo o Mirror Stance, que pode matar instantaneamente. Miang não fica atrás, recuperando agora 100 pontos de energia do espadachim. Para acabar de vez com ele, repita o mesmo que na batalha anterior: acumule a AP Gauge de Fei e de Bart e acabe com solte os Combos de Deathblows mais fortes que possuir. Ele tombará, mas não pense que é a última vez que você ouvirá falar de Carlin Ramsus...



Logo que acabar vocês escapam graças a Margie. Saindo do elevador vá para leste pela passagem. Outra seqüência acontecerá em que vocês finalmente escapam graças a Elly.



Capítulo 13

A Caminho de Nisan

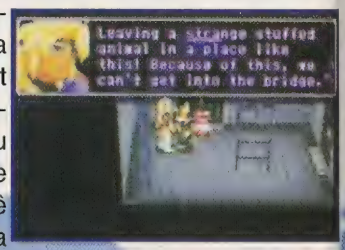
XENOGEARS

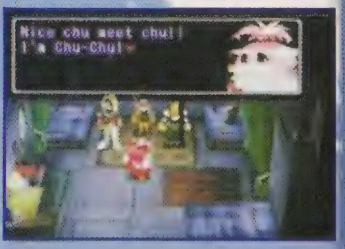
INIMIGOS

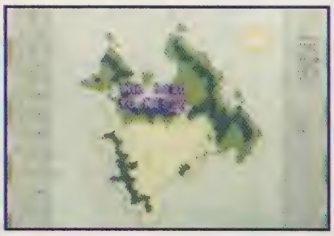
Aredores de Bledavik
-Hobgob
-Neo Tin Robo
-Sandman
-Spear Trooper

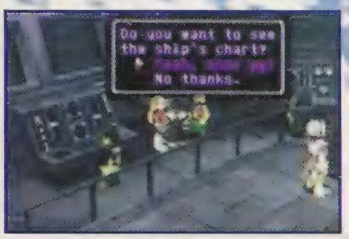
CAPÍTULO 13: A CAMINHO DE NISAN

Você está no deck de Yggdrasil agora. Entre nela e aperte o botão de cruz na frente de Chu-chu (a coisa rosa na frente da porta para a ponte). Bart pedirá a Margie para tirá-la de lá, então vá para seu quarto. Você terá que renomear Chu-chu. Você perceberá então que ela é uma criatura viva. Dê então aquela aranha do começo do jogo para ganhar em troca o Ether Veiler. Depois vá para a ponte e fale duas vezes com Sigurd. Eie dirá para você pilotar Yggdrasil para Nisan. É todo caminho norte do covil de Bart. É só seguir, na verdade, a costa oeste e você chega lá. Entre na árvore solitária e Yggdrasil atravessará o caminho por baixo do mar.



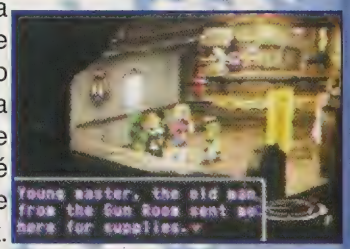




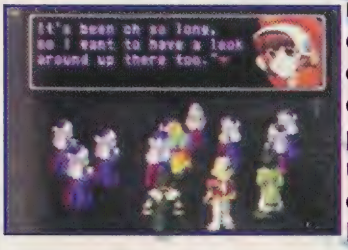


CAPÍTULO 14: A CIDADE DA PAZ

Nisan é outra grande cidade com seu próprio mapa. Entre na seção da cidade com o mapa. Até esta seção é grande e é mais fácil de se perder aqui do que em Bledavik.



A primeira casa para oeste é uma estalagem, na qual você pode descansar agora. Você pode entrar na casa que está a nordeste logo depois das escadas. Depois de alguma conversa sobre a vendedora conhecer Bart há tempo, você pode comprar alguns itens. É uma boa economizar para comprar o Life Stone e o Ether Doubler. Um cara da tripulação de Bart também estará vendendo algumas Gear Parts, mas as mesmas existentes na Yggdrasil. Se você for mais a nordeste, você encontra a prefeitura. De qualquer forma, desça as escadas e vá para o norte para encontrar Margie. Fale com a pessoa na frente do portão e depois com Margie e vá para o norte para o Monastério.



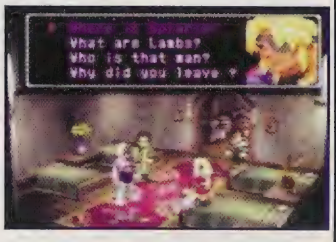
Depois da cena você terá que seguir Margie através do Monastério. Ela está em uma porta a leste. Siga-a para cima e fale com ela de novo. Depois siga-a para a porta mais

NISAN	
Herb Tea	
Rest	0G
Gear Shop	
Z9-1500	1800G
WELT-03000	1400G
MS 9	1500G
Iron GWhip	1600G
Snapper GWhip	2000G
Resp Circuit	2500G
Def Circuit	2500G
C Circuit	250G
Magnectic Coat	4000G
Lens Cover	2500G
Engine Guard	5000G
Tank Guard	3000G
Ar Repairer	4000G
Motion Guard	4000G
Item Shop	
Aquasol	20G
Aquasol S	100G
Rosesol	100G
Rosesol S	300G
Zetasol	100G
Physisol	10G
Mentsol	20G
Omegasol	50G
Survival Tent	150G
Accessory Shop	
Power Ring	200G
Stamina Ring	150G
Speed Ring	1200G
Guardian Ring	2000G
Holy Pendant	8000G
Life Stone	20000G
Ether Doubler	30000G

Capítulo 13
A Caminho de Nisan

ao norte e subindo as escadas. Aqui você verá uma bonita pintura de Sophia e você será lançado no mistério. Volte e entre numa porta que estava ali em baixo. Fale com as freiras e com Agnes. Saia do Monastério e converse com o povo lá em baixo.

De volta a Nisan vá para a saída ao sul. Entretanto, antes de chegar lá, Maison irá chamá-lo da porta de uma casa. Entre naquela casa e você saberá um pouco mais sobre Solaris. Saia da casa e vá para a ponte que está logo atrás da casa. Fale com Bart então. Mais Cenas. Depois vá para a prefeitura (Town Hall). Citan, Sigurd e Bart vão elaborar uma estratégia para liberar Aveh. Na próxima manhã fale com Bart e diga que está pronto. Depois de algumas cenas você estará no Yggdrasil novamente.



Capítulo 15

Recapturar Aveh

XENOGEARS

ITENS

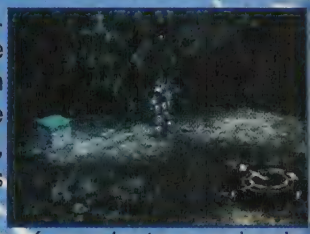
-Montanha
1x Rosesol
1x Gold Nugget
1x Extra Ar+2
1x Magnetic Coat

INIMIGOS

Montanha
- Edelweiss
-May Flay
-Medusoid
-Nomad Fix Bot

Como Citan, fale com Maison para levantar os ânimos do cara. Salve e vá para o último piso doYggdrasil para subir a escada e sair.

Os inimigos aqui não têm graça. Vá para leste e suba a escada. Pule na laje sudoeste e pegue o Extra Ar +2. Volte nordeste e pule na laje ao norte. Suba na plataforma para noroeste e pule para a sudeste. Siga a sul nesta até pegar o Magnetic Coat no baú. Volte todo caminho norte e pule na laje nordeste para entrar na caverna.. Lá, continue sudoeste e quando você tiver uma plataforma abaixo para leste, pule nela. Continue indo para cima, nordeste e norte. Na junção vá para leste. Suba a laje e pegue o Rosesol S. Volte a oeste, continue indo noroeste e pule na fenda para pegar o Gold Nugget. Continue subindo a norte, pule sobre a fenda para leste e suba para onde está o Repair Bot. Fale com ele e ele oferecerá alguns equipamentos para Gears. Apesar de serem os mesmos equipamentos, você pode recuperar suas energias e seu Fuel.



Salve e saia pelo norte. Agora vá para leste, escalando as montanhas. Lá, os Gebler Knights e sua chefe, Elly, atacarão os rebeldes. Fei ordena para os demais que fujam enquanto ele cuida deles.

DADOS	HP	EP	EXP	GP
	620	0	1500	200
ATAQUES	Riffle, Power Beam			

E lá vamos nós de novo contra os Gebler Knights. Mas não é motivo para preocupações. Mesmo estando somente com Fei e ter de enfrentar vários deles de uma única vez, não haverá grandes barreiras. Os primeiros a atacar são os Wand Knights. Concentre seus ataques em um deles com X até que seu Attack Level atinja 2. Quando isso acontecer, desfira seu Attack Level 2 Deathblow naquele que você não atingiu ainda. Isso será o bastante para derrubá-lo e acabar com o Power Beam, o mais poderoso ataque deles, causando 300 de dano. Em seguida, basta usar mais alguns ataques ou um Attack Level 1 Deathblow para terminar o serviço.

Wand Knights

Recapturar Aveh

Capítulo 15

XENOGEARS

NOMAD REPAIR BOT

Gear Shop

Z9-1500	1800G
WELT-03000	1400G
MS 9	1500G
Iron GWhip	1600G
Snapper GWhip	2000G
Resp Circuit	2500G
Def Circuit	2500G
C Circuit	250G
Magnectic Coat	4000G
Lens Cover	2500G
Engine Guard	5000G
Tank Guard	3000G
Ar Repairer	4000G
Motion Guard	4000G

Claw/Sword & Armor

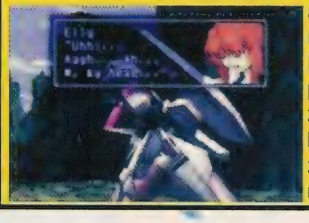
DADOS	HP	EP	EXP	GP
	700, 1500, 300	0	800, 1500, 300	900
ATAQUES	ClawKnight: Disc Attack, Claw Attack SwordKnight: Vários tipos de Sword Attacks AegisKnight: Pile Driver / Weaken Armor			

A estratégia aqui é derrubar Aegis Knight em primeiro lugar, acabando com as avarias em sua Armor. Para tanto, acumule Attack Levels atingindo ClawKnight com X e desferindo AL2 Deathblows em Aegis. Dois devem bastar. Feito isso, os ataques de Sword Knight são o próximo obstáculo. Derrube-o da mesma forma, sempre usando Claw Kinght, o mais inútil dos três, como "carregador". Com Sword fora do caminho, recarregue suas energia se precisar e imediatamente recarregue seu FL, ignorando Claw. Quando estiver em um estado aceitável, derrube-o. Você receberá um Extra Ar+2.

Elly no Vierge

DADOS	HP	EP	EXP	GP
	2400	0	11.046	300
ATAQUES	Aerod Attack, Rod Hits			

Dominada pela overdose de Driver, drogas criadas pela Gebler para elevar ao máximo a capacidade dos pilotos de Gear, Elly ataca Fei com seu Gear, Vierge. Sofrendo com as conseqüências do uso da droga — aliás, é impressão ou ela realmente parece a Soryu Asuka Langley de Neon Genesis Evangelion aqui? — ela lutará até a completa destruição de seu Gear. Seus Rod Hits são bastante fracos, mas são bastante rápidos. Se tiver uma boa quantidade de Fuel, ligue seu Booster para se igualar a ela. Vá usando a mesma estratégia que nos ateriores, mas tenha cuidado ao escolher o golpe a ser desferido, uma vez que X erra em 25% das vezes, apesar de causar duas vezes o dano do □. Quando conseguir acumular seus Attack Levels, solte todos os Deathblows que forem possíveis. Tome cuidado quando a energia de Vierge chegar à 1500: ela começará a usar seu poderoso Aerod (**A**nima **E**ther **R**esponse **O**ffensive **D**rones) Attack, que causa 300 pontos de dano. Quando todos os 2400 forem removidos, Welltal imobilizará Vierge e Fei conseguirá fazer com que Elly retorne, para desmaiar logo em seguida...



Capítulo 16

Desencontro no Deserto

XENOGEARS

Você aparecerá próximo ao Memory Cube de novo mas desta vez você pode continuar indo para a reunião. Continue indo para cima, oeste e leste alternadamente até chegar num lugar muito claro. Andando por sobre esse lugar teremos uma cena.

Como Bart no castelo de Fatima, apenas suba as escadas para ser encurralado por Shakan e seus homens. Mas não se preocupe: Maison aparecerá com o Land Crab e salvará a pátria... Ou quase.

CAPÍTULO 16: DESENCONTRO NO DESERTO

Bem vindo ao mini game do deserto. Você tem que desviar das minas, dos tiros de naves e dos Gears inimigos. Sua missão aqui é simples na verdade. Vá para oeste. Depois vem um chefe.

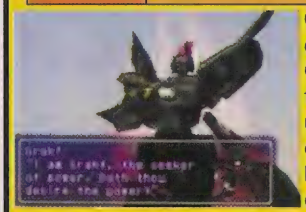
Main Gun

DADOS	HP	EP	EXP	GP
	1800	0	7000	0
ATAQUES	Big Cannonball Atack			

O Main Gun possue dois pequenos canhões laterais que, alkém de rápidos, causam um dano razoável. Somente ignore-os, concentrando todos os seus atatques no Main Gun em si. Procure acabar com ele antes que a contagem regressiva chegue a Zero e você seja atingido pelo Big Cannonball Attack, que causa 400 pontos de dano. Pode até parecer pouco, mas sua energia será melhor usada na próxima batalha. Vá atacando com X até que Fei consga chegar ao Attack Level 3. Quando isso acontecer, desfira seu Deathblow mais arrasador e acabe com o canhão. Caso ainda não tenha o Attack Level 3, ligue o Booster, acumele o AL2 e desfira o Deathblow mais forte. Repita mais uma vez e ele estará morto. Caso opite por acabar com os Miniguns antes, eles possuem 290 de HP cada. Apesar deste não possuir itens para você, os 7000 pontos de EXP já bastam para você subir alguns níveis.

Dora

DADOS	HP	EP	EXP	GP
	3000	0	13.400	2000
ATAQUES	"I'll kill you", "Head Cover Broken", Deff Down			



Com seu poder turbinado por Grahf e seu True Weltall, o General da Gebler ataca com seu mega-gigantesco Gear Dora. A batalha aqui será um pouco complicada. Apesar de ter dois dos soldados de Bart ao seu lado, Dora possui meios de se livrar deles. Com Grab ele agarra um dos soldados e, cada vez que Fei atacar, ele contra-atacará batantendo em você com eles. "I' ll Kill you" é o tiro de canhão que causa mais de 400 pontos de Weltall e cerca de 600 dos demais. Vá executando ataques normais com X usando os três personagens até que a mensagem "Head Cover Broken" apareça. Quando isso acontecer, e supondo que você já tenha o Attack Level em 3, acione os Boosters e desfira Deathblows até que ele caia. Depois de uns dois ou três, desses ele cairá, deixando uma Extra Ar+3.

Mas Dora não está derrotado. Ele se levanta e valta a atacar. Os soldados de Bart pedem para que Fei deixe o imenso Gear com eles, enquanto Fei segue para o ponto de encontro no deserto, partindo logo em seguida sobre Dora. Entretanto, Fei não tem tempo de partit. Apenas vê os dois soldados sendo trucidados pelo tanque. Fei se enfurece diante da força profana garantida por Grahf e libera sua própria, descontrolando-se novamente...

ITENS

-Sand Trooper
-Sand Tripper
-Gigatrooper

A Capital Kislev

Capítulo 17

XENOGEARS

DADOS	HP	EP	EXP	GP
	99.999	0	0	0
ATAQUES	Kosho X, Goten X e Kishin			

?

Com a Yggdrasil cercada pelas tropas de Ramsus, eis que surge um grande incógnito na história: o Gear vermelho, que estranhamente lembra Weltall. Vindo do nada, ele começa sua aproximação ao Sandcruiser. Bart, tentando impedir seu ataque, sai com Brigander pronto para enfrentá-lo. Você entrará em uma batalha injusta: o Omnigear vermelho possui 99.999 pontos de HP, escapa de todos os seus ataques e ainda solta todos os Deathblows de Attack Level ∞ de Fei, como Kosho X e Goten X. Quando ele se cansar, soltará um único Kishin e praticamente cortará Brigandier ao meio. Quando tudo parece perdido, Sigurd joga a Yggdrasil sobre o misterioso Gear vermelho... Mas ele simplesmente ergue a nave, quebra-a ao meio e arremessa sobre Bart! Bom, se você REALMENTE espera vencer este chefe, é melhor procurar um médico ou acender uma vela de duzentos dias para a Santa Square...

CAPÍTULO 10: OPERAÇÃO AVEH

Salve no Memory Cube e esteja pronto para a batalha. Você será obrigado a acabar com todos os caras e o tanto de caras que você levar determinará o seguinte:

- Algumas partes do diálogo, especialmente com Hammer, o doutor e Citan;

- Preços nas peças de Gear que você pode vender no Ethos facility;
- O prato que você recebe quando pede um dish a la rank;
- Os preços mencionados subirão para uma classe Battler Class

NORTUNE

Doctor's Clinic	
Rest	0G
B Block Gear Shop / Hammer	
V10-2000	2000G
V12-2000	2600G
WELT-03600	2200G
WELT-04300	3200G
MS12	2500G
MS15	3200G
Extra Ar+1	50G
Extra Ar+2	75G
Itens de Hammer no C Block	
Aquasol	20G
Rosesol	100G
Zetasol	100G
Physisol	10G
Mentsol	20G
Omegasol	50G
Survival Tent	150G
Acessórios de Hammer no D	
Metal Jacket	550G
Metal Helmet	200G
Poison Guard	1500G
Sleep Guard	1500G
Brin Guard	1500G
Guradian Ring	2000G

DADOS	HP	EP	EXP	GP
	500	0	300	0
ATAQUES	Normal Combos			

Leonardo

E lá vamos nós com a cerimônia de batismo de Fei. Sendo levado para o beco, a gangue de Rico o desafia. Dependendo de quem o derrotar, seu Rank aqui será diferente — e, conseqüentemente, as vantagens e liberdades variam. Seu primeiro oponente será Leonardo, um daqueles caras magrelos e de sunga. Ele só usa alguns combos e outras seqüências soltas, causando, dependendo de seu nível, até mesmo 1 de seu HP. Em outras palavras, ele não será desafio para você. Três Hagan Deathblows bastam para derrubá-lo.

DADOS	HP	EP	EXP	GP
	500	0	300	0
ATAQUES	50 Point Wrestling Throw			

Heinrich

O segundo desafio é mais poderoso, mas nada que complique sua vida. Apenas repita o procedimento anterior e use o Inner Healing toda vez que seu HP baixar de 100, para evitar dores de cabeça com o 50 Point Wrestling Throw.

INIMIGOS

-Sand Tripper
-Sand Trooper
-Giga Trooper

Capítulo 17

A Capital Kislev

XENOGEARS

DADOS	HP	EP	EXP	GP
	500	0	300	150
ATAQUES	Combos, Counter Attack			

Vargas

O maior trunfo de Vargas não são seus combos ou seu alto Evade%, mas sim sua incrível capacidade de contra-atacar TODOS os ataques de Fei. Quanto mais forte o ataque, maior o dano causado. PAara evitar isso, use ataques fracos para carregar sua AP Gauge e, quando chegar a 28, solte tudo que tiver sobre ele. Não haverá chance de contra-atacar logo que ele tombará inerte logo em seguida.

DADOS	HP	EP	EXP	GP
	800	0	500	0
ATAQUES	Sickle Attack, EP Drain, Demi HP			

Suzarn

O principal ataque de Suzarn, Sickle Attack, causa cerca de 100 pontos de dano, o que já obriga a você a tomar um cuidado maior. É uma boa idéia usar o Yang Power para reduzir os efeitos disso, apesar de reduzir grandemente seu Attack. Ainda assim, recupere-se com Inner Healing sempre que sua energia chegar a menos de 120. Outro de seus ataques, o EP Drain, arranca todo o seu EP e impede que você se recarregue, tendo o péssimo costume de usar o Demi HP logo em seguida, removendo 50% de seu HP. O mais rápido que puder use um Rosesol, recarregue-se e parta para cima dela. Use seus melhores Deathblows ou acumule a AP Gauge até derrubá-la.

DADOS	HP	EP	EXP	GP
	9999	0	0	0
ATAQUES	Steel Body, Steel Fist			

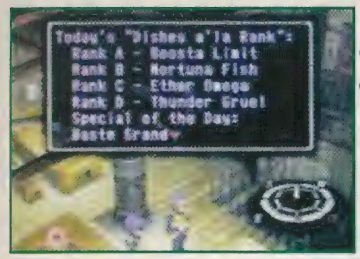
Rico

Parabéns, você chegou até o grande campeão Rico, tendo a honra de enfrentá-lo. Infelizmente já hora de ser derrotado. O pior? Em apenas três turnos... Não importa que ataque você use, ele perderá somente 1 ponto de HP. No primeiro turno ele usará o Steel Body para elevar sua Defense. Em seguida, o Steel Fist, para elevar sua força. Por fim, acaba com um único soco, causando cerca de 500 pontos de dadno.. Como você já deve ter imaginado, ele é invencível aqui...

Você acordará de novo na mesma construção, conversará um pouco com o doutor que dirá seu rank, que pode ser:

A : Rico te pegou
B : Suzarn te pegou
C1: Vargas te pegou
C2: Heinrich te pegou
D : Leonardo te pegou

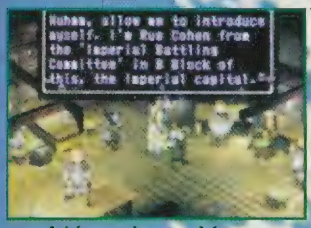
Suba as escadas e você estará numa espécie de estalagem. Fale com o cozinheiro na frente do balcão e ele oferecerá duas escolhas de comida: Daily Especial (especial do dia) e Dish a'la Rank. Alguns destes são ditos por serem bons para aumentar seu status.



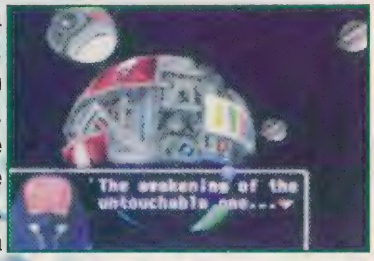
Eu não verifiquei nada disso, mas pode ser verdade. Há dois possíveis Dishes a'la Rank para cada rank. Escolha como quiser cada vez que entrar na estalagem. Eles são:
Rank D: Thunder Gruel / Fried Grueger
Rank C: Ether Omega / Stamina Uppen (Stamina)
Rank B: Heavyweighter / Nortuna Fish (Wisdom)
Rank A: Boosta Limit (Agility) / Battlin Steak
Rank S: Escolha qualquer um.

De qualquer forma, vá para a porta a oeste e você estará numa rua. Como será dito para você mais tarde, há alguns sinais na parede que podem ser lidos. Para nordeste não há nada. A casa na frente do restaurante tem umas pessoas com quem você pode falar. Você pode subir a escada para os telhados.

Lá você encontra a noroeste uma entrada para os esgotos, mas deixe isso para depois. Há também um cachorro que latirá toda vez que você passar por perto, e um guarda que oferecerá Dog Food por 5 G (comida de cachorro). Não há muito mais nos telhados. A sul está o Nisan's facility que abriga alguns refugiados. Você pode subir de novo nos telhados mas não há muito o que fazer lá. Continue para leste e você encontra um bar. Entrando nele você encontra Hammer, um cara de camelo. Esse cara vai oferecer umas coisas para você.



Os itens não são muito quentes mas os equipamentos são quase todos novos. Pegue um Metal Helmet para Fei e se você não derrotou Suzarn precisará de um Metal Jacket também. Agora saia do bar e vá para norte para alcançar as últimas duas casas deste setor. A para leste é um Ethos facility. A casa para oeste é uma que você já conhece. Vamos para nordeste e um guarda dirá que o Imperial Battling Comittee está lhe procurando. Volte para o bar e uma cena passará. Então volte para a estalagem para que outra cena se passe. Quando Citan perguntar o que é melhor fazer você dirá a ele que é melhor descansar antes. Depois fale com Hammer para aquela mesmas três opções. Você pode dizer para ele desativar o colar. Mais algumas cenas passaram e você estará no porão da estalagem. Bem, agora saia do bloco D e o guarda deixará finalmente que você saia.



Bem, como prisioneiro você só pode acessar o bloco D e C, então faça o que deve ser feito.

CAPÍTULO 18: BRAVOS COMBATENTES

Você será cumprimentado por Rue Coen de novo quando você entrar. Depois você pode falar com o escrevente próximo a saída que lhe dará algumas informações. Dentro da outra sala você pode salvar no Memory Cube e falar com Hammer para comprar algumas coisas. Fale com Rue então e diga que está pronto. Ela vai lhe mostrar seu Gear. É o Weltall. Você terá quatro escolhas: Uma explicação sobre os controles, entrar no modo tutorial, entrar no modo de prática e começar a batalha.

Capítulo 19

Horror Subterrâneo

XENOGEARS

ITENS

-Esgotos
1x Kislev Map
1x Physisol
1x Aquasol S
1x Cool Shades
1x Poison Guard
1x Knight Helm
1x Zetasol DX
2x Mentsol
1x Gallant Belt
2x Gold Nugget
1x Bell Amulet
1x Ether Veiler

INIMIGOS

Esgotos
-Armor Wasp
-Hobgob
-Acid Frog
-Lure Bug
-Mullet
-Rotten Sod
-Batrat

Primeira batalha: Ganador

Tanto faz se você ganhar ou não. No final Weltall esquenta demais e você acaba perdendo.

No próximo dia você aparece na cama da estalagem de novo. Você pode falar com Citan ou com Hammer. O último dirá que essa correria toda o está matando. Você pode comprar itens de Hammer se quiser.

Vá para o Battling e Hammer estará lhe esperando lá e você poderá finalmente comprar partes de Gears.

Coisas novas! Compre tudo primeiro e se cure depois. Agora você poderá equipar aquele Extra Ar +3 que pegou de Dora. Fale com a escrevente a esquerda, aquela que deu as informações e ela dirá que seus oponentes Leonardo e Heinrich não poderão lutar. De qualquer forma diga que está pronto.

Segunda Batalha: Tin Robo

Mantenha a pressão nele. Ele é bem devagar e se você ficar atacando sem parar vai interromper a maioria dos ataques do cara. Bem, essa não é uma batalha difícil, então não me decepcionem. Depois, se você perder, terá que lutar com ele de novo. E assim será para todas as seguintes batalhas. Você receberá 300 G por derrotá-lo e um bônus de 100. Se você for muito bom mesmo ganha 200 G.

Terceira batalha: Titan

Esse é outro que é fácil derrotar. Derrotando-o você junta uns 700 G de total. Agora é hora de voltar. Volte para a estalagem e descanse para o próximo dia. Volte para o Battling.

Como antes, fale com a escrevente e vamos para a porrada.

Quarta batalha: W. Shaver

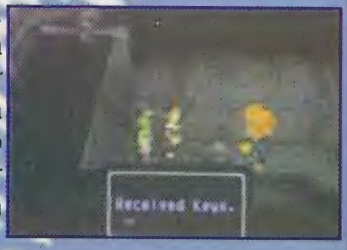
Esse cara é bom de longe, mas é quase um fiasco de perto. Se ganhar dá para juntar uns 1000 G.

Quinta batalha: Musha

De novo ataque de perto e vai ser fácil. Você ganha até 1400 G. Vamos descansar de novo.

Na próxima manhã Rico aparecerá e contará sobre uma série de assassinatos. Você, Citan e Rico terão que ir para os esgotos para investigar. Rico se juntará a vocês então. O equipamento inicial de Rico é: Metal Vest, Power Ring S, Speed Ring. Eu recomendo que você ponha esse Power Rin S no Fei. Também, tenha um pouco de dó de Citan e compre umas coisas de Metal pro cara. Agora vá para a entrada dos esgotos. Se você não se lembra onde é, fica subindo uma escada saindo da estalagem pela porta oeste. Lá em cima siga para norte e então para oeste e entre no buraco.

Da escada vá para o norte pela passarela, então a leste até chegar ao baú contendo Aquasol S. Volte mas não cruze a passarela para oeste. Vamos para norte e Rico nos mostrará um dos locais dos assassinatos. Volte tudo até a saída então. Vá para oeste e faça o favor de pular sobre a água para não ganhar 3 de dano. Vá para sul para chegar a outro local de assassinato. Daqui continue indo para norte, depois noroeste e norte novamente para cruzar outra passarela. Pegue o Kislev Map no baú, pois este é um



Horror Subterrâneo

Capítulo 19

mapa dos esgotos que pode ser visto quando você aperta Select. Depois volte para a passarela e vá oeste para chegar à escada que leva ao B2.

Há muitas maneiras de pegar todos os itens nesta área graças ao fato de o mapa não ser linear, o que lhe deixa múltiplas conexões entre os lugares. O caminho que seguiremos não é o único e tão pouco o mais curto. Vá para sul e então leste para pegar o Cool Shades no baú. Cruze a passarela, pare à frente daquele No entry e suba a escada (pulepara cima quando chegar ao topo). Isso levará você a outra seção no mesmo andar. Se você quer salvar, há um Memory Cube a leste e então sul. Entretanto, o caminho que você deve seguir é norte, passando a porta e indo para oeste e sul para pegar o Knight Helm (equipe em Fei). Volte todo caminho norte, leste, pela porta e então vá para sul descer a escada. Cruze a passarela e vá primeiro para oeste e depois para norte. Cruze a passarela e siga a parede para norte, oeste e sul sem cruzar nenhuma passarela. Você verá outro Memory Cube. Salve e vá para norte e dobre o corredor para encontrar um Rat Sweeper robot. Rico falará algo logo que você toque nele. Depois pressione a cruz de novo nele e você terá as Sewer Keys (chaves do esgoto). Vá todo caminho sul, cruze a passarela para leste e vá para o norte. Vá para leste então e cruze a passarela para nordeste. Vá oeste e pegue o Poison Guard, e então volte a leste até a parede em que há uma porta que leva a sudeste. Isso o levará novamente a Segunda seção. Vá a leste cruzando a passarela levando a leste e então vá ao norte para pegar o Gallant Belt. Volte sul até encontrar Gramps. Daqui vá ao nordeste por um longo caminho até chegar chegar a um baú com um Gold Nugget. Volte sudoeste para onde Gramps está e então sul cruzando a passarela, oeste e sul para pegar um Zetasol DX. Volte norte e então vá para leste. Cruze a passarela para nordeste. Vá sul para pegar um Mentsol e então norte seguindo a parede até encontrar uma porta. Entre e você estará em uma sala com o teto muito alto e um monte de canos. Pegue o Bell Amulet no baú e os membros de seu grupo dirão para você usá-lo. Você pode também subir nos canos para pegar um Ether Veiler (é difícil de enxergar, mas girando um pouco a tela você vê). Agora saia desta sala. Você deve ir para o próximo cano escorregadio que não está próximo de um local de assassinato pois o monstro não comete dois assassinatos no mesmo local. Vá então para sul, cruze a passarela para sudoeste, outra para norte e continue norte até chegar a outro cano escorregadio. Aperte cruz na frente disso e você invoca um monstro.

Redrum

DADOS	HP	EP	EXP	GP
	4250	0	52.500	500
ATAQUES	Gel, Poison, Bloody Rain, Murder			

RedRunner é a apelação em pessoa. Gel causa Confusion, atingindo seus personagens em cerca de 90% das vezes. Equipe-se com o Cool Shades para evitar maiores dores de cabeça com isso. Do contrário, não hesite usar Mentsols, uma vez que um Fei enlouquecido é capaz de matar um de seus personagens com um único Deathblow. Bloody Rain causa dano por Fire em todos, removendo cerca de 100 pontos de HP. Poison envenena um alvo, mas não é seu ataque mais bem elaborado. Use um Physisol ou deixe até que a luta termine. Já Murder é a cartada final: caso você tenha os três personagens vivos, ele fará questão de usá-lo e matar instantaneamente um deles, cravando suas garras em seu estômago. Caso esteja sozinho, Redrum usará isso somente em 10% das vezes, o que não deixa de ser um perigo. Sempre que um aliado morrer, use um Zetasol e reviva-o. Citan pode usar seu Senkei, caso já tenha, para facilitar grandemente sua tarefa. Chi, Arcanes ou Spirits que elevem Attack e Defense também ajudam muito. No mais, faça com que Rico use a abuse de Deathblows, enquanto Fei e Citan devem acumular a AP Gauge e desferir os Combos mais destruidores que possuírem. Comemore com os mais de 50.000 pontos de EXP que você receberá.

Capítulo 20

Lutando com o Campeão

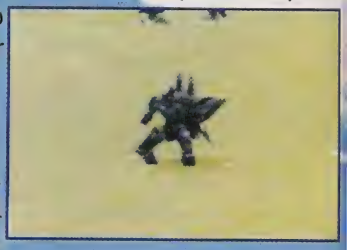
Vá para a estalagem e Rico o estará esperando por lá. Na próxima manhã, vá para a luta novamente.

Sexta batalha: Hatamoto

Esse é mais difícil que os outros. E não há uma simples estratégia para ser seguida. Apenas faça ataques variados. Dá para tirar uns 2000 G aqui.

Sétima batalha: Firewheel

Muito mais fácil. Este cara quase não bloqueia ataques, o que permite que você o detone logo. Não o ataque enquanto ele estiver se levantando pois ele é rápido e pode lhe acertar antes que você consiga. Você tira até 2600 G desse.



Oitava batalha: Silver Star

Os ataques dele são rápidos mas fazem pouco dano. Cole nele e mande bala. Depois desta batalha Hammer irá parabenizá-lo e dirá que é bom você salvar antes. Faça-o. Você ganha até 3500 G aqui.

Depois desta batalha, vá para a estalagem e veja a seqüência. Agora você finalmente lutará com Wiseman.

Wiseman

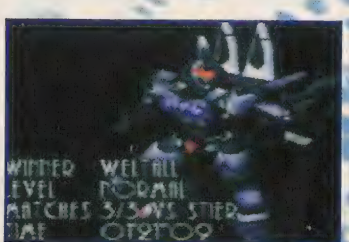
DADOS	HP	EP	EXP	GP
	888	0	0	0
ATAQUES	?			

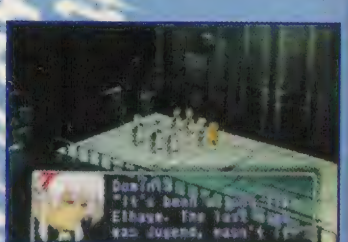
Mais uma vez você se vê às voltas com Wiseman. Desta vez ele vai atacar, usando ataques semelhantes aos seus e de Grahf. Para vencê-lo você pode usar vário Deathblows, mas é pouco aconselhável uma vez que ele tem uma alta Evade%, ou acumular sua AP Gauge para soltar um Combo devastador sobre ele. Vença ou perca, você descobrirá que foi Wiseman quem levou Fei até a casa do chefe Lee, há alguns anos. Descobre também que ele conhecerá seu pai, Khan Wong, e sua mãe, Karen, mas nada além disso...

Na próxima manhã você estará novamente na estalagem. Vamos então para a última batalha aqui.

Nona batalha: Stier

Este é o cara mais difícil até aqui. Esta luta terá cinco rounds ao invés de três. Fique correndo em volta dele e mandando Ether Bullets. Não fique cara a cara com ele pois o cara é mais forte. Tente impedir as Ether Bullets dele com as suas e mande mais quando estiver no fim. Depois de derrotá-lo haverá uma seqüência e você estará na sala dos Campeões.



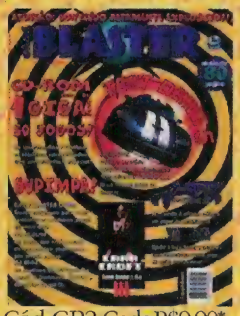


Complete já a sua Coleção

Peça hoje mesmo os número os atrasados das revistas Game Blaster e TopGames.

Cód. GB1-Cada R$9,90*

*Incluindo CD com as demos Sin e Quake 2, entre outras.



Cód. GB2-Cada R$9,90*

*Incluindo CD com as demos Teste Drive 5 e Heart of Darkness entre outras

Cód. TG1-Cada R$ 9,90*

*Incluindo CD com as demos Virtua Fighter 2 e M.D.K, entre outras.

Cód. TG2-Cada R$9,90*

*Incluindo CD com as demos Quake 2 e Men in Black, entre outras.

Cód. TG3-Cada R$9,90

*Incluindo CD com as demos Fifa 98 e Tomb Raider 2 entre outras.

Cód. TG4-Cada R$ 9,90*

*Incluindo CD com as demos Turok e Virtua Squad 2, entre outras.

Cód. TG5-Cada R$9,90*

*Incluindo CD com as demos Forsaken e Sega Touring Car, entre outras.

Cód. TG6-Cada R$9,90*

*Incluindo CD com as demos Sin e Jazz Jackrabbit 2, entre outras.

Cód. TG7-Cada R$9,90*

*Incluindo CD com as demos StarCraft e Commandos entre outras.

Cód. TG8-Cada R$ 9,90*

*Incluindo CD com as demos Tomb Raider 3 e Rainbow 6, entre outras.

GAME BLASTER - TOPGAMES

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód. GB1 ( ) Cód. GB2 ( )
Cód. TG1 ( ) Cód. TG2 ( )
Cód. TG3 ( ) Cód. TG4 ( )
Cód. TG5 ( ) Cód. TG6 ( )
Cód. TG7 ( ) Cód. TG8 ( )

Nome: _____
Endereço _____
Cidade _____ Estado _____ Cep _____

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO ou VALE POSTAL para EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 - Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações: Tel.: (001) 266-3166 - Você recebe em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

Capítulo 21

Ataque à Doca de Gears

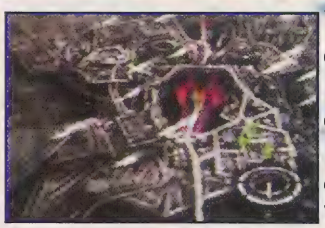
XENOGEARS

ITENS

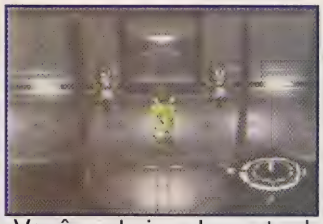
1x Insulated Armor
1x Power Magic
1x Knight Mail
1x Memento Locket
2000 G
1x Master Key
1x Frame HP30
1x Minigear
1x Survival Tent

INIMIGOS

-Hobgob
-Pecking Duck
-Batrat
-Mechanic
-Swordsman

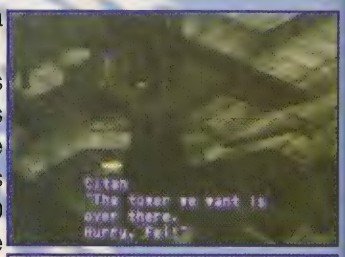


Agora você pode passar pelos portões. A sala a oeste contém um modelo de Goliath, um avião grande. Vá para a porta leste e desça as escadas para chegar a um corredor cheio de galinhas. A porta a sul leva a casa de um dos soldados de Kislev que morreu em Lahan. Vá pela grande porta que leva a oeste e você estará em um armazém. Pulando numa caixa e depois nas prateleiras você encontra um baú contendo um Insulated Ar. Há outro baú aqui mais difícil de encontrar. Vá para o guincho e fique balançando ele de um lado e de outro para acertar as caixas que o impedem de chegar ao baú. A idéia é fazer com o guincho uma base para que você pule por sobre as caixas. Todo o esforço será recompensado por um Power Magic, que adiciona 8 ao Ether Power. Quando terminar, volte tudo, suba as escadas e pegue o elevador ao norte. Neste andar, a porta ao sul leva a sala de comando cheia de guardas, mas nós vamos entrar na porta oeste. Lá fale com o Kaiser e veja a seqüência. Depois que ela acabar você estará controlando Rico. O equipamento inicial do Stier é: Extra Ar +3, Def Circuit, Frame HP50. Engine : W13-1700. Frame: STIE-05800. Armor: Z Alloy20/5. Eu recomendo que você substitua o Extra Ar +3 por um Resp Circuit. Saia da sala e veja a seqüência. Depois vá para a sala do Kaiser e abra o baú. Ele contém uma Knight Mail. Depois é só sair desta sala e Citan dirá que Hammer já deve Ter a informação, e você irá automaticamente para a Norture A Block.



Depois da seqüência você estará no topo de uma construção. Você pode ir pela porta de saída ou pular direto para a rua. O certo a fazer é derrubar aquela chaminé que parece um barril e cair lá. Você cai na casa da doutora. Ela vai dizer algo sobre bater antes de entrar, mas, não ligue. Este local é novo, aconselho que você o explore bem. Você encontrará à frente de uma viela aquele palhaço do Big Joe. Ele pedirá 5000 G para mostrar algo. Dê! Ele vai fugir agora mas você encontrará um M Disc mais tarde. Há uma loja por aqui também. Infelizmente tudo isso já é coisa velha... vamos para o Block D.

Depois de andar um pouquinho um grupo de battlers falará com você. Você os seguirá para a sala dos Campeões e eles vão lhe explicar que você deve mudar sua estratégia. Antes de sair, um deles vai lhe dar 2000 G. Salve e descanse agora e quando acordar suba a escada que leva ao telhado. Vê a torre de observação? Vá para lá e fale com a moça de cabelo azul. Você será capaz de ouvir o trem. Quando ele estiver embaixo de você, pule. Você terá que pular entre um vagão e outro pois eles vão se separar. Quando estiver no primeiro você chega a Norture Gear Dock Storage



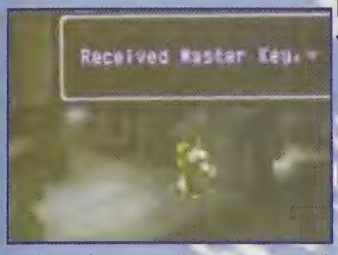
Capítulo 21
Ataque à Doca de Gears

Room A.

Salve no Memory Cube. A porta a leste está trancada. Tente abrir a sul e alguns trabalhadores aparecerão. Depois suba nas caixas e tente chegar no duto oeste

Vá para sul. Na junção vá para oeste e você encontrará uma grade pela qual você pode olhar. Você verá o Weltall sendo carregado. Volte para a junção e agora vá sul. Vire para leste quando der e vá para sul novamente. Vá leste e então norte, pela porta.

Pule para as caixas a oeste. Ignore a caixa ao sul e entre na porta oeste. Aqui há três junções. Para sair daqui você deve ir para oeste e então sul. Todos os outros caminhos levam a grades. O caminho sul vai levar a uma porta a leste. Entre e veja a seqüência.



Vá para a prateleira onde você viu o cara colocar a Master Key e pegue-a. Você pega também um Frame HP30. Este é um dos melhores itens de Gear do jogo. Equipe agora e vá para leste cruzar a porta.

Vá para leste e então para norte. Cheque a máquina da parede norte para pegar 100 G e depois vá norte. A porta ao sul pode ser aberta usando-se a Master Key. Ela leva ao segundo armazém. A caixa ao sul pode se aberta com a chave e ela contém uma Beam Coat. Pegue-a e saia para o corredor. Vá norte e oeste pela porta. Se você pegar o Minigear aqui enfrentará uma garoto zangado com seus amigos. Vale pegar o Minigear pelo Evasion Ring. Depois vá para a porta ao norte.

A Norture Gear Dock Storage Room A é a sala onde você começou. Salve e destranque a porta leste. Entre na Norture Gear Dock Hallway C.

Não esqueça o Survival Tent na escada.

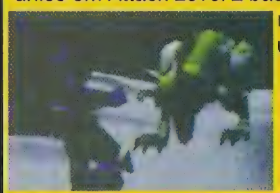
Haverá um Gear verde em um dos compartimentos. Fale com ele para comprar alguns itens.

Pegue um novo Frame e pegue o Hot Rod G para Elly pois ela vai se juntar ao grupo. De resto fica por sua conta. É bom que você já tenha equipado uma Beam Coat pois daqui por diante serão muitos ataques Beam. Depois vá para o lugar dos Gears a leste e vire o interruptor até que o Weltall apareça. Suba nele e pegue um dos elevadores na parede oposta do bloco interno.

Rankar R

DADOS	HP	EP	EXP	GP
	800	0	950	0
ATAQUES	Tail Sweep, Tail Thump, Slow			

Este é o primeiro dos seis chefes que você deverá enfrentar. Rankar é bem fácil, em especial se você tiver comprado alguns bons equipamentos para Weltall. Vença-o da mesma forma que antes, ligando seu Booster e usando alguns Deathblows. Um único em Attack Level 2 basta para derrubá-lo. Como antes, você receberá um Scale.



Capítulo 22

Ataque Noturno

XENOGEARS

Depois da seqüência você vai lutar contra... Não... Esses DE NOVO não!!!

Aegis R

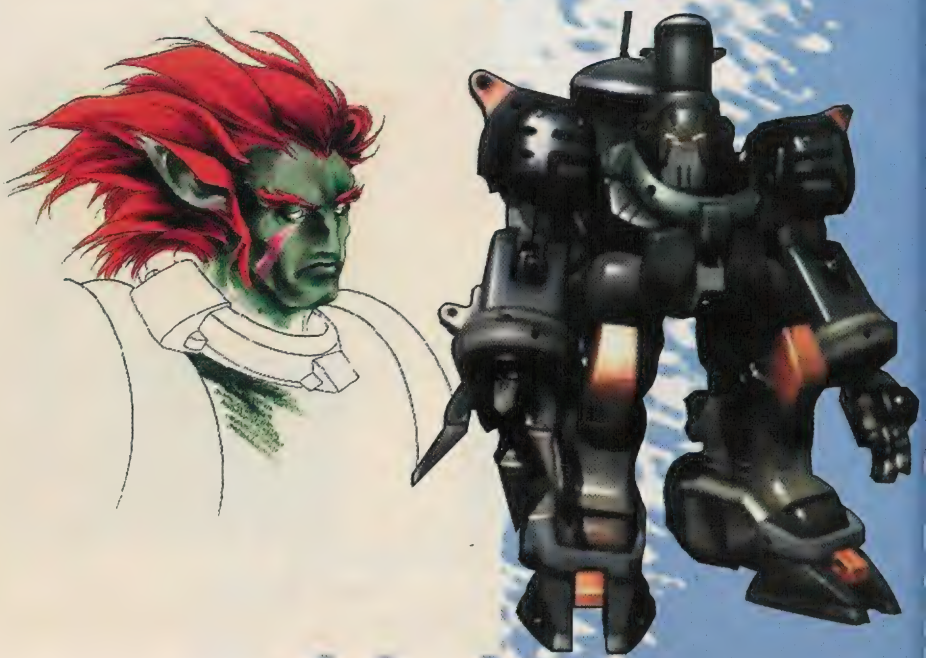
DADOS	HP	EP	EXP	GP
	1600	0	5600	2000
ATAQUES	Pile Driver			

Mais uma vez você terá de vencer os Gebler Knights, que atacam Bledavik escoltando Dominia em sua nave capitânea. O primeiro deles é Aegis Knight e seus Pile Drives, que causam o Status Armor Loss. Vá atacando com X e, assim que chegar ao Attack Level 1, use alguns Deathblows. Evite Deathblows de AL 2 ou três para poupar seu Fuel para as próximas batalhas. Não e preocupe demais: logo ele cairá.

Sword R

DADOS	HP	EP	EXP	GP
	1800	0	5600	2000
ATAQUES	Multiple Sword Slash			

Desta vez vale exatamente o oposto de Aegis: não se preocupe em poupar Fuel, acionando seu Booster e desencadeando os Attack Level 3 Deathblows, logo que ele é capaz de causar danos bem pesados à Weltall. Caso seja necessário, use o Frame HP10 para se recuperar.



Ataque Noturno

Claw R

DADOS	HP	EP	EXP	GP
	1700	0	5600	2000
ATAQUES	Multiple Claw, Disk Attack			

Claw Knight evoluiu bastante desde o último encontro com Fei. Agora ele é bem poderoso, causando sérias avarias a Weltall. Portanto use o mesmo procedimento de Sword Knight R: ligue seu Booster e dispare tudo que tiver até acabar com ele. Você receberá o Beam Coat.

Wands R

DADOS	HP	EP	EXP	GP
	1800	0	5600	2000
ATAQUES	Rifle, Power Beam			

Agora Rico finalmente resolve ajudar e torna as coisas bem mais fácil. Apenas tome cuidado com os ataques de Stier, que tem o péssimo costume de falhar quando você mais precisar. Contanto que Weltall tenha mais de 1000 HP, não há motivos para preocupação. Apenas ataque com □ — X costuma errar — e desencadeie Deathblows quando possível, concentrando-se em um deles e inutilizando o Power Beam. Você ainda pode optar por ter Fei equipado com o Beam Coat recebido de Claw Knight R para reduzir os danos causados pelos Wands.

Vamos Ter outra cena agora e você poderá salvar. Depois pressione círculo e enfrentaremos Dominia.

Dominia/Hecht

DADOS	HP	EP	EXP	GP
	7500	0	48.200	2000
ATAQUES	HP Drive, Aerod Attack, Super Aerod Attack			

Bem, mesmo com Rico ajudando a você esta batalha será bastante complicada. Lembra-se dos Aerods de Elly? Dominia pode usá-los também, causando os mesmos 400 pontos de dano em Weltall e cerca de 100 em Stier — vale lembrar que o Beam Coat pode ajudar a reduzir este valor, especialmente em Fei. Vá usando ataques com X (Fei) e □ (Rico), acumulando Attack Levels até atingir 3. Quando isso acontecer, não solte os Deathblows imediatamente: espere que um grande canhão se forme diante de Dominia e uma contagem regressiva comece para só então atingí-la. Caso não o tenha destruído (algo pouco provável), continue atacando até que este ceda. Do contrário, ela acionará o Super Aerod Attack, causando entre 1000 e 1500 pontos de dano. Fora isso, um pouco de paciência e o uso de Frame HPs quando necessário. Você receberá o HP Drive ao derrotá-la.

Depois disso, Fei faz com que Elly abra os olhos para tudo o que a Gebler faz para aqueles que não são como eles, o que leva Elly a perceber que os ideais de Fei não são covardes ou mesquinhos. Ele luta por um bem maior, o de seu povo... Motivada por isso, ela tenta deter a queda do Hecht com todas as suas forças, juntamente com Stier e Weltall. Mas os motores de Vierge cedem e ela começa a cair juntamene com a grande nave. Ela estaria no epicentro da explosão e seria aniquilada. Não fosse um misterioso Gear branco ter surgido e protegido ela com suas asas...

Capítulo 23

A arma Secreta

XENOGEARS

ITENS

2x Gold Nugget
1x 02 Cylinder
1x Extra Ar+3
1x Mica

INIMIGOS

-Dwarf
-Forest Elf
-Hobgob
-Rain Frog
-Rhino
-Pecking Duck
-Harquebus MK10
-Hatamoto MK3
-Mechanic
-Neo Musha MK100
-Shinobi MK10

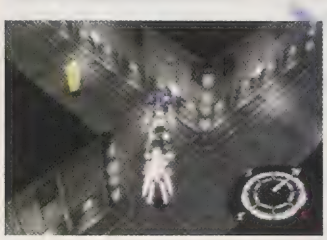
NORTURE

Tool Guy no A Block

Aquasol	20G
Rosesol	100G
Zetasol	100G
Physisol	10G
Mentsol	20G
Omegasol	50G
Survival Tent	150G

Accessory Shop

Metal Jacket	550G
Metal Helmet	200G
Poison Guard	1500G
Sleep Guard	1500G
Brin Guard	1500G
Guradian Ring	2000G



Elly está de volta ao grupo e ela tem um Gear. O equipamento inicial do Vierge é: Magic RodG, Lite Ar +1, Beam Jammer, Frame HP10m, Engine : V15-2000. Frame: VIER-01500. Armor: MS 15. Depois de alguma conversa saia da casa pela porta oeste. Vá para aquela viela do Big Joe e na parede mais longínqua encontre o M Disc. Agora volte para o Wild Cat Pub. Você pode ouvir músicas no jukebox ou falar com a nova garçonete, que eu recomendo. Ponha Rico na turma e mande Citan descansar um pouco. Depois vá para a loja e compre um Hot Rod, Metal Jacket e Metal Helm para Elly e mude Vierge colocando o Hot RodG. Depois de fazer as mudanças vá para o portão sul. Chegando lá escute o diálogo dos guardas e diga que vai brigar. Saia daí e no mapa de Norture fale com Big Joe. Saia para o Mapa.

Norte até o rio. A floresta pode ser cruzada fora dos Gears. Continue norte até chegar a Goliath Factory.

Vá pelo norte no cruzamento. Você encontrará Hammer em um Gear verde no caminho. Ele vende o é o mesmo material do Gear verde no Gear Dock, porém é bom que você upgradie tudo o que não deu para comprar antes. Depois vá para o portão norte.

Enquanto vai indo para norte você vai enfrentando uns Gears. Continue norte através da porta.

Mecânicos sempre aparecerão de quatro. Se você está com Elly é só usar Thermo Dragon para mandar todos pro saco de uma só vez. Vá em frente. Quando chegar ao cruzamento pegue sul para salvar e depois volte para pegar oeste. No outro cruzamento pegue o caminho leste para pegar o item e depois vá por oeste. Quando chegar à porta, cruze-a.

Quando você estiver do outro lado ative o elevador. Ele leva você ao conveyor belt numa nova área.

Você pode abrir o baú para pegar o Extra Ar +3. Vire o interruptor a leste para reverter o conveyor belt e entre no elevador. Ative-o e ande no conveyor belt novamente.

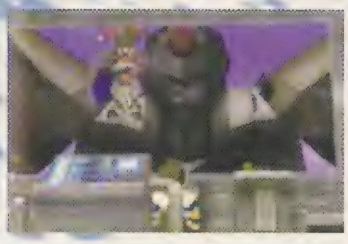
Se você virar o interruptor nos dutos, três caras sairão para morrer. Mas não ligue para eles. Vire o interruptor pelo conveyor belt e pule nele. Continue andando até chegar ao final da série de esteiras rolantes.

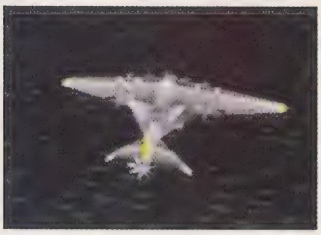
Salve e vire o interruptor nos dutos. Isso fará com que baús apareçam. Pegue os itens e vire o interruptor no Memory Cube para entrar no conveyor belt. Na próxima área, vá em frente até encontrar o Fis-6.

Fis 6

DADOS	HP	EP	EXP	GP
	6800	0	67.300	15.000
ATAQUES	Shift Up, Wrench			

Este chefe exigirá de você todos os recursos aos quais você possa recorrer. Primeiro, um turno de vantagem com o uso dos Boosters com os três personagens. Segundo, os Attack Level 3 Deathblows mais potentes que você puder desferir, usando X para acumular energia no reator. Chegará o momento em que ele começará a chamar os Mechanics que, além de arremeçar Wrenches e causar 100 pontos de dano, recuperam cerca de 500 HP de Fis-6, o que pode se tornar irritante. Com Elly simplesmente use um Thermo Dragon ou algo do gênero e eles viram história. O Ataque básico do oponente causa cerca de 500-550 pontos de dano aos Gears, mas isso não será problema caso seus Boosters estejam ligados. O mesmo pode ser dito sobre seu magnífico Shift Up, que eleva a Defense, Speed e Attack a níveis orbitais, mas que perdem boa parte de sua efetividade diante dos turnos extras de seus personagens. Apenas preocupe-se em usar somente X os demais geralmente falham) e solte Attack Level Deathblows assim que possível. Ao vencê-lo, você receberá um Ground.





Quando acabar aqui entre no Goliath, salve e fale com Citan. Fale que está pronto e você enfrentará Grahf.

Grahf

DADOS	HP	EP	EXP	GP
	9999	0	0	0
ATAQUES	Todos os de Fei, mas turbinados			

Agora algo que não se vê todos os dias: você enfrentará Grahf, e não True Weltall, à bordo de seus Gears. Mas não pense que será fácil. Ele se utiliza de vários Deathblows que deixam as técnicas parecendo coisa de iniciante. Você notará que ele estranhamente não ataca Elly... E que True Weltall parece muito com o Gear que a salvou em Nortune... Mistérios infindáveis, sem dúvida. Mas voltando à batalha, apenas vá atacando e agüente até que Citan mergulhe com a nave, fazendo com que Grahf não cosiga se segurar e caia sobre seu Gear.

Mesmo tendo vencido Grahf, um ato inesperado ocorre: um veículo não identificado vindo do oceano dispara os Bart Missiles na Goliath, derrubando-a e fazendo com que Fei e Elly se separem. A cena pareceu familiar? Pois o mesmo rapaz que afundou o Sand cruiser de Aveh é o responsável pela obra... Assim, Sigurd e Bart correm para resgatar os remanescentes.

Capítulo 24

Fuga de Igas

XENOGEARS

ITENS

1x Lunar Rod
1x Serpent GWhip
1x D Circuit
1x Mica
1x Mentsol

CAPÍTULO 24: FUGA DE IGNAS

Na plataforma flutuante, com Elly, vá para o outro lado da plataforma e abra a porta. Fei sairá de lá dizendo que não achara nada que servisse para comer. Mais algumas cenas se passarão, com Elly e Fei presenciando a passagem de um estranho objeto alaranjado e outros mais...

Agora na Yggdrasil, como Citan e Rico, salve e vá para a ponte do Yggdrasil falar com Bart. Depois das seqüências você controla Bart. Vá para o Hangar dos Gears. Vá para onde deve estar o Stier e encontre Rico. Depois vá para a loja de Gears e fale com Citan. Mais seqüências.

CAPÍTULO 25: HOMENS DO MAR

Thames Armor Ground

Itens desta área:
Deathblower1

Há um Memory Cube aqui e o homem debaixo do telhado a leste venderá:
Equipamento dos personagens:

Marshal Rod	1000
Serpent Sting	1200
B&JM10A Ammo	20
ShotG50 Ammo	30
Penguin Coat	1000
Dervish Dress	1400
Wind Ring	5000
Earth Ring	5000
Fire Ring	5000
Water Ring	5000

Pegue Serpent Sting, quatro Penguin Coats e um Dervish Dress. Equipe Elly com o Dervish Dress e Fei com um Penguin Coat. Antes de deixar esta área, visite a loja de itens abaixo de um telhado a oeste.
Itens dos personagens:

Aquasol	20
Aquasol S	100
Rosesol	100
Rosesol S	300
Zetasol	100
Physisol	10
Mentsol	20
Physimentsol	50
White Star	500
Brown Star	500
Red Star	500
Blue Star	500
Hard Star	800
Speed Star	1000
Igissol	2000
Aegissol	2000
Omegasol	50
Survival Tent	150

Eu recomendo Aquasol S e Physimentsol, assumindo que você já tenha Omegazol e Zetasol.

Thames Deck

Vamos já para o Supply Entrance.

Thames Supply Entrance

Itens desta área:
Super Goggles, SerpentGWhip, Lunar Rod, D Circuit, Mica.

Você pode jogar um card game com um garoto ao canto noroeste. Se você ganhar pega um Super Goggles. Aqui você pode subir na caixa e pular para leste para alcançar um baú com uma Serpent Gwhip. Agora suba no barril e pule para leste para chegar a loja de Gears.

Gear, motor:

V15-2000	3000
V18-2000	4000

Gear, Frame:

WELT-05100	4400
WELT-06100	4700
VIER-04800	3900
VIER-05800	4100
HEIM-05400	4600
HEIM-06400	4900
BRIG-05400	4600
BRIG-06400	4800
RENM-07200	6000

Gear, Armadura:

Z Alloy20/5	5000
XMS 25	6500

Gear, armas:

G-M10A Ammo	100
G-M686A Ammo	200
G-GG040 Ammo	100

Gear, Partes:

Extra Ar +4	150
Lite Ar +1	150
A Circuit	250
D Circuit	250
E Circuit	250
Beam Jammer	1000
Ground	1250
Frame HP10	250
Frame HP30	750
Frame HP50	1250

Pense antes nos motores e é bom comprar coisas novas para o Brigandier. Ande sobre o rifle do Gear a norte da entrada. Desça para as caixas para leste e continue pela faca do Gear. Pule sobre os tambores pendurados e pegue o Lunar Rod no segundo. Agora entre na porta abaixo do rifle. Vá até a parede oeste, ande ao sul e você cai numas caixas. Então vá para o norte e pegue o D Circuit no baú.

Finalmente vá para a parede oeste do Supply Entrance. Você encontra um trabalhador com uma garrafa na mão e os tambores pendurados. Pule e bata a cabeça em um para que caia um baú contendo Mica. Saia do Supply Entrance e vá para o Screw Elevator.

Thames Screw Elevator.

Há alguns lugares que podem ser acessados com o elevador.
B2 : Dock.
B1 : Supply Entrance.

Capítulo 26

Amigos Novamente

1F : Deck. Same here.
2F : Infirmary.
3F : Beer Hall.
4F : Bridge.

Vá para o Beer Hall

Thames Beer Hall

Itens desta área:
Mentsol, Premier Shoes.

Se você subir a escada, cruzar o cano e falar com o garoto sobre a máquina de bebidas, você pega um Mentsol. Você pode ganhar no jogo de cartas para pegar o outro dos itens. Agora, depois desse cara você pode pegar uma menininha. Se ganhar dela algumas vezes ganhará alguns itens, vale a pena. Depois disso vá para a ponte e fale com o capitão. Volte para o Beer Hall e fale com ele de novo. Depois da seqüência volte para a ponte.

CAPÍTULO 26: AMIGOS NOVAMENTE

Thames Bridge

Salve e vá para o deck. Aperte cruz no local dos Gears e lute:

Haishao
HP 2800, Exp 0, G 0.
Tipo: Peixe com pinças.
Usa Nereid Cyclone/Water Atk que faz dano de 1000 em todos.
Usa Electric Arm/Elec Atk que faz 300 de dano.

Fácil. Fei sozinho dá conta.

Yggdrasil

Se você está pensando, a loja de Gears tem coisas novas. Depois que você tiver o controle de Fei novamente, vá para a escada que leva para fora. Continue pela doca e veja as cenas.

CAPÍTULO 27: TRAIÇÃO

Yggdrasil

Saia do Yggdrasil pela escada e vá para o Thames Beer Hall. Depois da cena, vá para a enfermaria do Yggdrasil e depois para a sala dos motores. Depois da seqüência fale com Citan.

CAPÍTULO 28: O ATAQUE DE RAMSUS

Yggdrasil

Agora é uma boa hora para melhorar o equipamento, pois a batalha a frente será um pouco mais difícil. Brigandier e Virge precisam mudar a maioria de seu equipamento. Equipe o Death blower1 em Fei. Outra coisa que será útil é o D Circuit, bem como o O2 Cylinder. Mica e Ground também são bons. Ponha Serpent GWhip em Brigandier e o Serpent Sting e um Penguin Coat em Bart. Vá par a enfermaria e fale com Elly. Vocêw poderá mudar seu equipamento. É bom que você faça isso agora. Vamos enfrentar Dominia em seu novo brinquedo.

Bladegash
HP 3000, Exp 22428, G 3000. Deixa STR Drive.

Tipo: Vermelho e branco com uma espada.
Usa Wind Sword que faz o próximo ataque elemental do ar mais forte. Usa Fire Sword que faz o próximo ataque elemental do fogo ser mais danoso. Usa Earth Sword, que faz o próximo ataque elemental da terra ser mais danoso e usa Water Sword que fará o ataque elemental da água ser mais pesado.

Esse é fácil, mas é apenas a isca. A coisa feia vem agora.

Haishao
HP 4500 de um máximo de 5000, Exp 0, G 0.
Tipo: Peixe com pinças.
Usa Electric Arm/Elec Atk, três ataques elementais que causam 700 de dano cada. Usa Mirror/predict and counter que faz com que qualquer ataque físico não o acerte e preparando o Counter Nereid Cyclone. Usa Counter Nereid Cyclone que faz 1000 de dano.
Miang's Gear
HP 20000, Exp 0, G 0.
Tipo: Esse é legal.
Usa Restore Gear que cura 750 de HP para Haishao.

Essa é mais difícil. Ative o booster logo e use Wild Smile. Daí, faça com que Bart ataque usando Skill level 1, Fei com ▲, X e Elly usando Anemo Burn que vai causar 700 de dano. Cure quando preciso, mas tenha em mente que o tempo é essencial aqui.

CAPÍTULO 29: UM JOVEM PADRE

Thames Sick Bay

Vá para o Thames Armor Ground. Primera, Jessiah e Billy serão apresentados. Agora vá para a doca e entre no Yggdrasil.

Yggdrasil

Fale com Sigurd no deck. Ele dirá que Margie quer falar com você. Deixe isso para depois, pois ela só quer dizer que você pode mudar a galera lá onde ela está. Fale para Sigurd para partir e você estará no controle do Yggdrasil.

Aquvy Area

Inimigos em áreas oceânicas:
Griffon
HP 4000, Exp 12150, G 0.
Tipo: Grifo.
Breaker
HP 500, Exp 5800, G 300. Deixa Extra Ar +4.
Tipo: Coisa gorda e laranja.
Usa Breaker que causa Armor Loss.
Death Scythe
HP 1250, Exp 16500, G 0. Deixa Scales.
Tipo: Estranho cruzamento entre um tubarão e um fantasma.
Cara!
Airwalk
HP 400, Exp 4600, G 0.
Tipo: Gear levitante.
Rapid Fire
HP 270, Exp 3250, G 200. Deixa Extra Ar +4, Resp Circuit.
Tipo: Inseto.

Inimigos em área verde.
Ripper
HP 1000, Exp 10440, G 0.
Tipo: Coisa mais gorda sô!

Capítulo 29

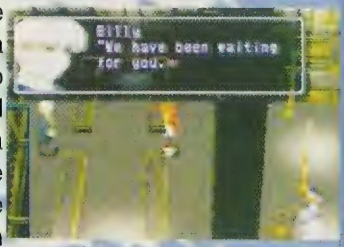
Um jovem Padre

XENOGEARS

Usa Salt que não faz nada a não ser lhe temperar. Usa algo para absorver HP e usa uma coisa para engolir um cara inteiro. O jogo acaba se todo mundo for engolido.
Planter
HP 300, Exp 2008, G 0. Deixa Bizfruit.
Tipo: Hahaha!!!
Usa algo que diminui sua pontaria. Usa uma coisa que absorve HP no quinto...
Lil'Allemange
HP 400, Exp 2207, G 0. Deixa Eyeball.
Tipo: Olho vermelho alado.
Usa Loving gaze que causa confusion.
Wels
HP 200, Exp 2400, G 248.
Tipo: Múmia.

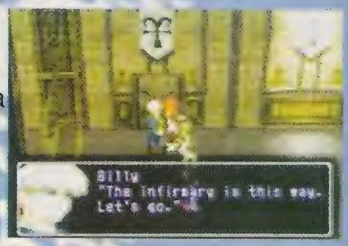
Inimigos em área desértica:
Etone
HP 899, Exp 3000, G 450. Deixa Ether Ar.
Tipo: Gear com capa.
Usa Seal que faz 1500 de dano.
Mammoth
HP 2500, Exp 3750, G 0.
Tipo: Búfalo.

O yggdrasil II pode cruzar tanto a água quanto areia. Ele pode usar praias para cruzar de um mar para outro. Ele não pode navegar os rios, entretanto. De vez em quando você ainda batalhará nos oceanos. Os monstros listados acima são todos os que podem ser encontrados em área oceânica, graças ao fato de que é impossível dividir o oceano em partes. Há um monte de lugares para ir agora. Um começo é ir para a praia a sudeste do continente de Ignas. Dali você pode ir para Dazil, Bledavik, Nisan, a Blackmoon Forest ou a casa de Citan. Não há nada de novo nestes lugares entretanto. Você pode ir também para a Babel Tower ou para Ethos Dig Site. Porém você ainda não será capaz de entrar em nenhum destes lugares ainda. Aproveite para aumentar o nível da galera e ponha alguns para fora de seus brinquedos para aprenderem alguns Skills. Depois vá para o Ethos H.Q.. é o ponto amarelo mais a norte na parte sudoeste de seu mapa.



The Ethos H.Q.

Vá para norte pela porta na fissura. Você encontrará Billy. Siga-o para o Practice Hall.



Practice Hall

Vá seguindo Billy e indo onde ele mandar. Quando você chegar a um local meio high-tech, vá para leste e norte para encontrá-lo. Quando você tiver deixado Elly com Fei volte para o primeiro andar. Explore por lá um pouco e vá para a livraria. Saindo você encontrará Elly. Agora volte para a enfermaria e depois de uma cena você estará na enfermaria do Yggdrasil. Vá para a ponte e fale para Sigurd ir para o Orphanage. É a

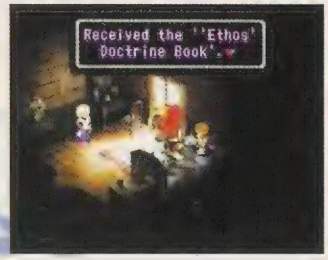
causa mais ao sudeste na região do Aquvy. Não confunda ela com a região da Babel Tower, que é para o sudeste do Ethos H.Q..

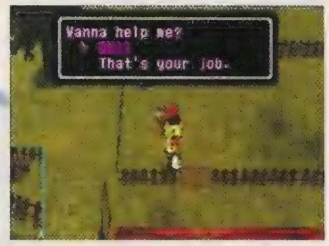
CAPÍTULO 30: O ORFANATO

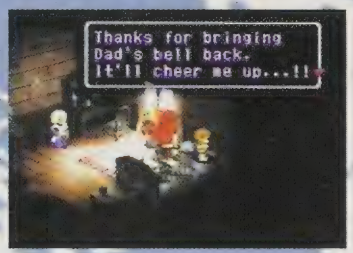
Orphanage

Itens desta área:
Tag Badge, Book 1, Book 2, Book 3.

Há algumas coisas a serem feitas aqui. Uma das coisas é correr atrás de galinhas para receber o Tag Badge.
Entre na casa pela porta da frente e você encontrará Billy. Fale com ele e espere a cena. Suba a escada nesta sala e fale com o garoto. Responda "OK" e ele lhe dá o Book1. Agora vá para a porta a norte. Na próxima sala, a porta mais a norte na parede leste leva a um banheiro. Bata na porta que você corre o risco de conseguir pegar o Book 2 com o garoto por lá. Desta sala pegue a primeira porta para leste. Você se encontra com Primera e mais importante, o filho da pessoa que se tornou Redrum. Se você falar com o garoto tendo Rico no grupo, ganhará o Bell Amulet e o Book 3. Volte para a última sala e vá para norte. Na sala procure uma estante. Billy aparecerá e depois uma seqüência. Saia do orfanato e você estará no Yggdrasil.







Capítulo 31

O barco dos Reapers

XENOGEARS

Yggdrasil

Volte para a sala onde Maison sempre está. Fale com Jessie e com Sigurd. Depois da seqüência, volte para a sala de Maison e fale com Billy. Ele explicará sobre seu passado e Sigurd levará Yggdrasil para a nave. Será pedido que você faça um grupo de três que precisa incluir Billy. O equipamento de Billy é: B&J M10 Gun, Holy Habit, Holy Pendant, Stamina Ring S, B&JM10A Ammo, EthWind Ammo, EthFire Ammo, ShotG50 Ammo. Inclua também Elly pois o chefe tomará muito tempo. Depois é só pegar a escada para fora do Yggdrasil.

Transport Ship

Itens desta área:
Penguin Coat, B&JM10S Ammo, Survival Tent, Cabin Key, Silver Beret, ShotG60 Ammo.

Inimigos nesta área:
Abandon
HP 150, Exp 3203, G 525. Deixa B&JM10S.
Tipo: Parece um UFO.
Usa Eth Saucer que causa 50 de dano de Ether.
Wels

Entre no transporte. Uma vez dentro, vá para norte e vire o interruptor a leste. Uma vez que você esteja na parede norte, vá para oeste e sul para pegar um Penguin Coat e volte para a parede norte. A porta a leste não abre. A que está ao norte leva a uma sala com um Memory Cube e outra porta trancada. Então volte e suba a escada. Uma vez no deck do navio vá para norte e desça a escotilha. Pegue a munição de B&JM10S e equipe Billy. Agora vá sul e pegue o Survival Tent. Agora que você está lá, vire o interruptor na parede leste. Isso abrirá a porta levando para a sala com o Memory Cube. Vá para norte e você terá que pegar a Cabin Key na sala 2,

O barco dos Reapers

Capítulo 31

Silver Beret na sala 3 e a munição para ShotG60 na sala 5. Equipe o Silver Beret em Elly. Para abrir a porta para a nova seção você precisa assistir cinco vezes ao filme na sala 1. Suba então a escada novamente vá a norte, salve e passe pela pequena escotilha ao sul.

Bloody
HP 4242, Exp 25700, GP 3000.
Tipo: Tipo o Redrum.
Usa as mesmas coisas do Redrum.

A parte difícil aqui é o começo, pois o cara vai usar três vezes seguida o Murder, significando que você vai Ter que ser rápido para recuperar todos. É bom usar Goddes Call em todos. É possível depois que você consiga fazer uns dois ataques para cada um dos dele. Depois da batalha abra a porta ao sul.

Giant Wels
HP 7000, Exp 77103, GP 10000. Deixa G-M686.
Tipo: Coisa com barba.
Usa algo que drena 125 de combustível e usa Enlarges when hit by ether que aumenta ataque mas diminui defesa.

A defesa desse cara é tão alta que ataques físicos não farão nada. Vamos fazer assim: Use ataques Ether. Faça isso três ou quatro vezes e você poderá começar a atingi-lo com ataques normais. Use os Ethers baixos de Elly pois dá na mesma.

Capítulo 32

Espíritos Flamejantes

XENOGEARS

Depois da seqüência você estará no Yggdrasil. Esta será a primeira vez que você verá o equipamento de Renmazuo: G-M10 Gun, Lite Ar+1, B Circuit, Frame HP 50, G-M10A Ammo, G-GG040 Ammo. Engine : V18-2000. Frame: RENM-6000. Armor: XMS 25. Aqui você fará as alterações necessárias. Depois vá para a ponte. Fale com Sigurd para preparar o Yggdrasil. Agora vá para Ethos H.Q.. Ou melhor, vá para o orfanato com Billy no grupo.

Orphanage

Itens desta área:
B&J M686 Gun, B&J M686 A Ammo.

Lembra-se da porta dos fundos na parede leste do orfanato? Use-a. Cheque a estante de livros e se você tiver os três livros, os colocará na estante. Passagem secreta! Pegue os itens e volte direto para o Yggdrasil. Equipe arma, logicamente, em Billy.

The Ethos H.Q.

Vá para norte, cruze a porta da fissura e pegue a porta oeste para o Practice Hall. Vamos a batalha...

Assassin <clawed> x2
HP 290, Exp 3536, GP 150.
Tipo: Ninja corcunda.
Usa Hee-hee-hee-hee que mata um no próximo turno. Usa Death, death, death que põem pela metade o HP de um e usa o mesmo de novo para botar alguém com HP 1.
Assassin <priest> x2
HP 260, Exp 3307, GP 120. Deixa Aquasol.
Tipo: Clérigo.
Usa Net que causa Stop. Usa Net que causa Forget e usa Seal para fazer 50 de dano.

Faça o que quiser.

Practice Hall

Itens desta área:
Gold Nugget, Aquasol DX, Seal Ar.

Inimigos nesta área:
Assassin <clawed>
Assassin <priest>
Wels

Vá para oeste e entre na porta ao final. Vá pela passagem que estava atrás da estante de livros e desça a escada. Mais batalhas.

Assassin <clawed> x2
Assassin <priest> x2

Quando estiver no corredor hi-tech, ignore a passagem a sul e a primeira para o norte. Pegue a Segunda. Suba as escadas e pegue o Gold Nugget. Saia da sala e pegue o Aquaol DX e o Seal Ar. Volte para a sala, desça as escadas e continue a leste no corredor. Vejamos a cena e lutemos.

Assassin <clawed> x3

Vá a leste pela porta. Na junção pegue o norte. A cela do meio tem um cara e a do leste está com o Big Joe. Volte para a junção e vá a leste. Entre na porta a norte e ative o elevador. Uma vez em baixo cruze a porta e vá norte. Pegue a porta leste e uma sequüência

acontecerá. Saia da sala e outra acontecerá. Batalha.

Assassin <clawed> x3

Entre na porta ao norte e ative outra seqüência.

CAPÍTULO 33: NO FUNDO DO OCEANO

Yggdrasil

Você será requisitado a fazer um grupo com três agora, mas é Citan quem deve constar. Fale com Sigurd para preparar Yggdrasil e vá para Thames.

Thames Dock

Itens desta área:
LongDarkCoat

No deck do Yggdrasil você encontrará Big Joe. Se você falar com ele e responder sim, você o desafiará a jogar aquele card game. Se ganhar, ele lhe dará o item descrito acima e sairá. Esse é um item que adiciona 10 ao seu Attack Power e 5 para Ether Defense.equipe-o logo em alguém. Vá para a ponte e fale com o capitão. Ele dirá que o local de escavação está logo ao norte de Thames. Vá para lá, então.

Ethos Dig Site

Pegue o elevador e desça para entrar no buraco ao oeste. Evite o guarda nesta sala. Você terá que lutar se encostar nele. Qualquer outro guarda que você encontrar será um porre daqui por diante.

Gebler Guard x4
HP 160, Exp 4400, GP 200.
Tipo: Guarda esquisito.
Usa Explosive Ammo/Fire Eth que é um ataque elemental de fogo que causa 60 de dano.

Entre na porta ao norte que leva a um elevador. Quando parar, saia pelo sul.

Zeboim

Itens desta área:
B&J M686 A Ammo, Black Snake, Panalphasol
Inimigos nesta área:
Hammerhead
HP 180, Exp 3708, GP 200. Deixa Eyeball.
Tipo: Pássaro cabeça de martelo.
Usa algo que absorve EP igual ao quinto...
Shellbelle
HP 680, Exp 9669, GP 0.
Tipo: Molusco flutuante.
Usa algo que causa Sleep em todos. Usa Wake up kiss que faz dano em quem estiver dormindo e usa Toxic Discharge que causa Poison para um.
Carrier
HP 420, Exp 7488, GP 0. Deixa Fang, Zetasol.
Usa algo que diminui a pontaria.
Phobia
HP 50, Exp 4096, GP 2048.
Tipo: Mulher azul. Deve-se curá-la para se fazer dano.
Usa Hea...1... que faz nada e usa Hea..al... que é igual.
Gebler Guard

As portas ao norte e oeste não abrem, então, pegue a leste. Admire a paisagem e

Capítulo 34

A Garota do Mar

XENOGEARS

continue a leste para subir as escadas. Abra a porta ao final e vá ao norte. Atravesse a porta leste. Continue leste ignorando as portas ao sul e também o corredor ao norte. Mate o guarda e entre na porta ao sul que leva ao elevador. Saia do elevador quando ele parar e continue norte. Pegue o baú com munição de B&JM686A. Mate outro guarda e continue leste através do corredor e cruze a porta para enfrentar outro guarda. Indo para oeste, mais um guarda. Passe pela porta oeste matando o guarda dorminhoco. Você não poderá fazer nada quanto ao computador agora. Volte para o corredor e cruze a porta ao sul. Desça as escadas e continue ao norte. Cruze a porta e vá para oeste, e então ao norte pela porta. Você chegará em outro corredor. Na sua parede noroeste há uma porta levando para um baú com Black Snake. Ponha isso em Bart. Volte para o corredor e vá em frente. Mate os guardas e entre na sala a leste para pegar o Panalphasol e salvar. Volte para o corredor e pegue a porta ao norte. Desça as escadas e aperte círculo na porta para ler a mensagem. Escolha Execute. Agora você precisa reiniciar o emergency level. Então, suba novamente as escadas e saia para o corredor; assim, entre na porta da parede noroeste. Cheque o computador e escolha Reset. Saia da sala, mas antes de entrar na porta norte, vá para a sala a leste, cure todos e salve. Agora entre na porta norte e vá descer as escadas. Cruze a porta que você não podia abrir antes e então cheque a porta sul. Na nova sala há duas portas. Uma sudoeste e outra sul.. Entre na sudoeste e ative o computador. Continue indo sul. Uma seqüência será iniciada quando você estiver próximo ao tubo no centro da sala. Depois da hilária apresentação de dois elementais, você os enfrentará.

Tolone
HP 2500, Exp 31164, GP 5000. Deixa Vit Drive.
Tipo: Garota de cabelo branco.
Usa um ataque elemental do vento que faz 100 de dano em todos. Usa Positron Beam/ Wind Eth que faz 80 de dano em um, usa Tolone Leave it to me que faz 100 de dano em todos.
Seraphita
HP 2000, Exp 31164, GP 5000. Deixa ETH Drive.
Tipo: Garota do cabelo pink
Usa um ataque elemental do fogo quie causa 200 de dano em todos. Outro que faz 150 de dano em um e um que absorve EP em número igual ao quinto. Usa ainda Seraphita I'll get you, que faz 300 de dano em todos.

Primeiro; Pegue Seraphita assim que der. Ela é a mais poderosa das duas. É recomendado que todos usem Suisseii para diminuir o dano, o que acerta todos ainda fará 70 de dano. Agora que Seraphita foi-se, Tolone fica mais dificil. Mas não será mais uma ameaça.

Zeboim

Vá todo caminho de volta para sair da dungeon, mas em seu caminho para fora, lembre-se de curar e salvar. Este ainda não é o fim. Depois que você encontrar Stein na ponte, você enfrenta Id.

Id
HP 3000, Exp 90534, GP 5.
Tipo: Cara branco com cabelo vermelho.
Usa algo que faz 50 de dano Ether em todos. Usa algo que dobra o Skill para dano variável.

Difícil. Cure muito e não deixe ninguém abaixo de 180 HP. Esse cara será bem rápido nos ataques. Faça com que Citan use sempre Renki'ed e use Ether dos outros. Billy ajudará se estiver no grupo. Quando acabar volte a leste pelo buraco e pegue o elevador para sair.

Yggdrasil

Entre e vá para o hangar. Vá para onde o Weltall está. Depois da seqüência você terá

que fazer uma galera de três que precisa de Billy mas não de Citan nem de Fei. Você enfrentará Stein, então. Mas...

Alkanshel
HP 9999, Exp 0, GP 0.
Tipo: Gear grande.
Usa Damage nullified onde todos os ataques farão zero de dano e usa Seal para fazer 1300 de dano Seal.

Você não pode acertá-lo, mas logo a batalha acabará para dar lugar a verdadeira batalha.

Alkanshel
HP 13000, Exp 132549, GP 30000. Deixa E Circuit.
Tipo: Já disse.
Usa Seal, usa Mass Limit/HP halved que põem pela metade o HP de todos os Gears. Usa algo que causa Power Loss e outro algo que causa Slow.

CAPÍTULO 35: A TORRE DE BABEL

Yggdrasil

Depois da sequência, você terá que formar um grupo com Fei. Veja o que Sigurd diz e olhe o Gear shop, porque eles melhoraram suas coisas.

Gear Engine:	
E20-2700	4000
R23-3000	6000
V28-2200	6000

Gear Frame:	
WELT-07300	6100
WELT-08700	8000
VIER-07000	5200
VIER-08400	7200
HEIM-07800	6700
HEIM-09200	7400
BRIG-07700	6300
BRIG-09100	7100
STIE-08200	7200
STIE-09800	8300
RENM-08600	7600

Gear Armor:	
XMS 30	8000
Z Alloy30/10	10000

Gear Weapons:	
BSnake GWhip	6000
SBlood Whip	7600
G-M10A Ammo	100
G-M10S Ammo	200
G-M686A Ammo	200
G-M686S Ammo	300
G-GG040 Ammo	100
G-GG060 Ammo	200

Gear Parts:	
A Circuit	250

A Torre de Babel

D Circuit	250
E Circuit	250
Lens Cover	2500
Engine Guard	5000
Tank Guard	3000
Ar Repairer	4000
Frame HP10	250
Frame HP30	750
Frame HP50	1250

Existem muitos itens aqui e você não vai saber por onde começar. No entanto motores (engines) devem ser a sua prioridade, pois são tão boas quanto as armas. Se existe alguém para equipar com um Frame HP 50 compre-o agora, porque esta é uma parte que não fica ultrapassada. Um maior que 50 pode ser uma perda de combustível (fuel).

Eu recomendo que você melhore tudo dos Gears do pessoal do seu grupo, porque o próximo labirinto vai ser um pouco difícil. É importante que você equipe o Z Alloy 30/10 em todos, por que os inimigos desta área tem vários Ether attacks. Pela mesma razão E Circuits também serão bastante úteis. Depois de terminar, fale com Sigurd e ligue o Yggdrasil na Babel Tower. Isto pode ser visto a leste de 'Ethos' .

Babel Tower

Itens nesta área: Ether Ar, Lite Ar +1, EarthVeil Ar.

Inimigoas nesta área:

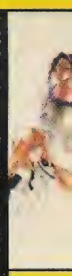
Traffic Jam <sphere>

HP 345, Exp 6000, GP 350.

Gear-sized. Uma pequena bola verde e branca com um quadrado na parte da frente (escudo/signal).

Use "Alarm Beam/Eth Atk". Ether attack para 600 pontos de dano.

Entre na torre. Uma vez que você está bastante deprimido por causa do tamanho deste lugar (sem mencionar a música do fundo), dirija-se para o sudeste, depois para o leste e caia para a plataforma abaixo. Entre na cavidade da plataforma e pegue o Ether Ar na plataforma ao sul. Equipe o ether Ar no lugar de qualquer E Circuit. Salte para a plataforma ao sul, depois para o sul outra vez, então para o oeste. Continue seguindo para o oeste até que você chegue a parede, então siga para o norte e pegue o Lite Ar +1. Você vai cair durante esta primeira parte da Babel Tower, você será carregado pela água a uma parte ao norte do local que estava. Agora você terá que escalar um bocado de plataformas ao sul. Vá agora para sul, então para o leste , desça para pegar a caixa na plataforma abaixo. Pegue o EarthVeil Ar. Vá para o oeste sob a outra plataforma (você não verá seus Gears por um momento) e salte para trás. Retoene para o leste e continue para o sul. Você alcançará a extremidade da plataforma, mas você verá uma corda suspensa. Depois de se alinhar com a corda salte para agarra-la. Para controlar mova-se para o lado esquerdo ou direito para aumentar o balanço da corda . Você saberá que a corda está no balanço máximo quando toca quase na barra que está pendurado. Quando estiver deste modo salte para o sul. Você cairá sobre um pincer hyper mecânico enorme (lembre-se que você está em seu Gear!). Cuidado pois a parte superior se dobrará se você pisar sobre ela, fazendo-o cair. Para alcançar a plataforma seguinte, a melhor maneira é pisar uma vez sobre ela, vai para trás quando se dobrar e pisar novamente sobre ela quando a estiver subindo de modo que você tenha tempo extra quando voltar para a a sua posição original. Corra para o noroeste sobre ela e salte para a plataforma



ao oeste. Para alcançar a plataforma superior, salte de volta para o pincer e imediatamente volte para o oeste antes que a dobre. Pegue o ThunderRodG e vá de volta a plataforma mais baixa. Entre pela fenda e siga então para o norte. Fei comentará sobre o sistema de relé (relay system). Apenas pule para a corta que o levará para a próxima parte.

Babel Tower Relay Station

Itens desta área: Gold Nugget.
Inimigos nesta área:
Conjurer
HP 880, Exp 7500, GP 550.
Tipo do Gear: Gear branco com listras amarelas. Tem pincers ao invés de mãos.
Usa "Eth Atk em todos". Ether attack em todo o grupo e inimigos com 300 dano em você e 800 neles.
Usas "Conjure/Eth Atk". Ether attack em um com cerca de 400 pontos de dano.

Salve o game no Memory Cube. Siga para o oeste , então Fei irá comentar algo sobre a relay
station e vocês sairão dos seus Gears. Entre na pequena porta ao norte. Pegue a caixa com o Gold Nugget e veja o mapa na parede ao norte. Então, pule sobre o computador ao leste e ative a pequena elétrica (fuse-box). Depois de uma sequência, sai do local (Você deve saltar para abrir a porta). Retorne para o Gears e vá para o oeste e suba nos crates para entrar no elevador.

Babel Tower Relay Lift

Itens desta área: Beam Jammer, Ether Ar.
Inimigos desta área:
Conjurer

Salte por cima de mais crates ao leste então vá para a plataforma no plataforma no oeste. Pegue as caixas que contêm um Beam jammer e um ether Ar e substitua por qualquer E Circuit. Dirija-se agora para qualquer uma das duas escadas minúsculas. Você deve sair de seu Gear e subir por uma delas, mas você deve fazer isso de modo a ficar na face exterior (de modo que você termina na parte horizontal das escadas quando você chegar lá em cima). Então, vá ao centro e verifique o eixo que emana luzes ao leste.

Babel Tower Control Room

Itens desta área: Old Circuit, Gold Nugget.

Pegue as caixas por aqui (eles contem um Old Circuit e um Gold Nugget).
Salte por cima dos locais grandes, então no pequeno local mais a sudeste, verifique o computador. . Após uma seqüência, você lutará com Ramsus e Miang outra vez.
Boss:
Wyvern
HP 5000 (de um máximo de 8000), Exp 23652, G 3000.
Tipo do Gear: Um Gear dourado com uma espada.
Usa "Megaflare/Eth Attack". Ether attack que causa 600 de dano em um

Capítulo 35

A Torre de Babel

XENOGEARS

personagem.
SE errar usa o "Counter Nereid Cyclone".
Usa "Mirror Stance/predict atk". Ramsus o usará como defesa.
Todos os ataques físicos serão falhos se ele estiver com este ataque. Ele irá contra atacar com um contra ataque que causará 900 de dano se ele for atacado pelo Gear de Miang.

Miang's Gear
HP 20000, Exp 0, G 0.
Tipo de Gear: Gear branco. Não pode ser atingido por ninguém.
Usa "Restore Gear". Que restaura 1200 HP para Wyvern.

Fácil!!! Miang não pode se restaurar , então você terá que derrota-lo rapidamente. Procure derrota-lo antes que ele entre em seu Mirror Stance ou a luta vai ficar bem longa.
Depois de lutar ,salve, então vá para a porta do Leste e siga para o Sul.

Babel Tower Upper Floors

Items nesta área : Ground.
Inimigos nesta área:
Gun Drone
HP 400, Exp 19000, GP 700. Leaves Lite Ar +1.
Tipo de Gear: Navio que mais parece um helicóptero. No entanto tem asas ao invés de hélice.
Usa"Fire Eth Shot". Ataque de fogo que causa 700 de dano.
Usa "Water Eth Shot". Ataque de água que causa 700 de dano.
Usa "Wind Eth Shot". Ataque do vento que causa 700 de dano.

Fuel Tank
HP 1200, Exp 1, GP 0.
Usa <Sem nome>. Restaura 1/5 do combustível máximo de um de seus Gears. Usa isso sempre que é atacado.
Usa "Self Destruct/Fire". Se auto destrói e causa 900 de dano de ataque do fogo (Ether fire-elemental).
Conjurer

Mantenha-se a Leste e depois vá para o Sul. Caia no poço e examine a caixa para pegar um Ground. Para sair do poço salte sobre a tubulação ao norte, depois de sair continue ao norte, depois salte para o Sul. Continue até encontrar uma porta trancada. Verifique-a e depois retorne para o poço. Existe uma pequena porta ao Norte saia do Gear e entre nela.

Babel Tower Computer Room

Itens desta área: O2 Cylinder, Gold Nugget, E Circuit.

Você observou que este quarto é como a ponte de uma nave espacial, mas inclinou-o sobre 90 graus de modo que o piso se tornasse realmente a parede do leste? Isto aplica-se à Babel tower inteira. Mas este é o primeiro lugar em que isso é completamente óbvio. Em todo o caso, vá para o norte e pegue o O2 Cylinder, e deixe-o cair e pegue o Golden Nugget e o E Circuit. Então, ative todos os terminais de computador. Para sair desta área, salte sobre o computador, a coluna central e uma das cadeiras, então suba as escadas.

Babel Tower Upper Floors

Itens desta área: Wind Veil Ar, Veil Doubler, Ice RodG, Fire Veil Ar.
Inimigos desta área:
Gun Drone
Conjurer

Saia do poço outra vez, mantenha-se então indo para o sul e atravesse a porta agora aberta. Você encontrará um outro poço. Caia dentro dele, a seguir vá um bocado para o norte para agarrar duas caixas que contêm um Wind Veil Ar e um Veil Doubler. Agora vá para o sul.
Você encontrará uma plataforma grande circular cercada pelas tubulações. Não se preocupe, você não pode cair . Pegue o Ice Rod G e o Fire Veil Ar nas caixas, entre então na porta do outro lado.

Babel Tower City Area

Itens desta área: Stone RodG, G-M10S Ammo, Gold Bullion, G-GG060 Ammo,
Flare RodG, WaterVeil Ar.
Inimigos desta área:

It leads to a large section which also makes the rotated state of the tower obvious (note that the East wall is always the floor). Also note that although there will be no random battles during this section, numerous points throughout it will trigger preset battles. They seem just like regular random battles, except that you cannot run from them. There are several types:
A porta que você entrou conduz a uma área grande que também torna óbvio o estado da torre (note que a parede do leste é sempre o assoalho). Note também que embora não haja nenhuma batalha aleatória durante esta área, os pontos numerosos que se acumularão durante toda a área provocarão batalhas aleatórias. A exceção destas batalhas é que você não pode fugir delas.
Há diversos tipos:
Battle:
Traffic Jam <sphere> x3

Battle:
Traffic Jam <tube>
HP 1250, Exp 6000, GP 1000.
Tipo do Gear: Um tubo vertical com três lâminas giratórias.
Usa "No Entry Beam/Eth Atk". Ether attack que provoca 300 de dano.
Traffic Jam <sphere> x2

Batalha:
Traffic Jam <tube> x2

Batalha:
Gun Drone

Batalha:
Conjurer x2

Capítulo 35

A Torre de Babel

XENOGEARS

O Gear verde irá encher seu combustível novamente, embora não venda nenhuma peça ou arma. Vá para o sul pela terra (isto é não vá por cima dos blocos) e pegue a caixa com uma Stone Rod G dentro. Volte para o Norte e escale os blocos ao sul. Mantenha-se indo para o sul até que você encontre um Traffic Jam (muito maior do que os que você enfrenta!?). Salte sobre ele e, após a batalha, ele agirá como um elevador. Quando alcançar o pico, salte para o leste ao lado de um edifício. Vá para o norte ao longo dele e salte sobre o seguinte. Salte agora sobre o Traffic Jam. Eu não me incomodaria com a caixa ao norte, ela contem somente G-M10S ammo. Ao invés disso, espere a esfera para alcançar o ponto o mais elevado e para saltar para o leste em um outro edifício, vá então para o sul.

Siga pelo túnel quebrado da ponte que está entre o que seriam duas torres cilíndricas, existe uma caixa escondida com um Gold Bullion. Pegu-o e continue-o para o sul. Salte sobre um outro Traffic Jam (batalha incluída),espere até que alcance seu ponto mais elevado (o jogo mudará para um outro local) e saia.

Vá para o norte outra vez, mas note que atrás deste chão da ponte há uma caixa com G-GG060 Ammo... que você poderia comprar na loja de Gears em Yggdrasil por 200 G. Vá para nordeste e desça pelo furo no chão ao leste para pegar um Flare Rod G. Saia do buraco e vá para o oeste até encontrar o quarto Traffic Jam (Você sabe o que fazer!!!). Saia e vá para o leste, salte para o sul em um outro edifício e pegue mais uma caixa com um WaterVeil Ar. Há um salto complicado agora: você deve saltar para baixo em um Traffic Jam que você não pode ver. Você pode vê-lo da parte oeste do edifício, mas não do local onde você está, é nesse que você deve saltar. Tenha noção da posição em que está , então suba e vá para o Leste o maximo que puder . Use as estradas na parede do leste como guia: o Traffic Jam está na parte cinza entre as duas estradas mais escuras. Depois de cair sobre ele e ganhar a batalha, desembarque ao Sul. Mantenha-se indo para o sul e pule de edifício em edifício. Até alcançar uma parede, vá para o oeste e toque nas tubulações para escalá-las.

Topo da Babel Tower

Salve o game no Memory Cube e siga para o centro da plataforma para ativar a sequência que o levará a batalha.

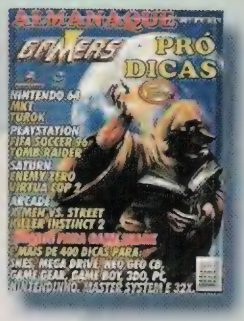
Boss:
Seibzehn
HP 5500 (de um máximo de 8000), Exp 60000, GP 10000. Deixa Ether Ar+1 ou Heavy Alloy.
Tipo de Gear: Com a mesma descrição de Calamity. Com dois motores nas costas.
Usa "Restore Frame HP". Recupera 400 HP.

Devido à defesa elevada de Seibzehn, seria aconselhável que você usasse as habilidades do Gear no level 2. Muito eficazes são também os ataques de ether, desde que a ether defense de Seibzehn esteja baixa. Se você tiver Billy em seu grupo, use seu Square attack, que conta com um ataque de ether que inflige danos de aproximadamente 600! Após ter o ter derrotado, você estará em Shevat.

CONTINUA...

ALMANAQUE GAMERS PRÓ DICAS

NÚMEROS ATRASADOS



Cód.: ALM-PD 01
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 02
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 03
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 04
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 05
Cada R$ 4,90

Cód.: ALM-PD 06
Cada R$ 4,90

COMPLETE SUA COLEÇÃO

ALMANAQUE GAMERS PRÓ DICAS

Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: ALM-PD 01 - Cada R$ 4,90 ( )
Cód.: ALM-PD 02 - Cada R$ 4,90 ( )
Cód.: ALM-PD 03 - Cada R$ 4,90 ( )
Cód.: ALM-PD 04 - Cada R$ 4,90 ( )
Cód.: ALM-PD 05 - Cada R$ 4,90 ( )
Cód.: ALM-PD 06 - Cada R$ 4,90 ( )

Nome: _____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado: ____ Cep: _____

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA - Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP. Maiores informações, tel.: (011) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

Magias e outras forças

XENOGEARS

Xenogears trás ainda uma série de Deathblow Skills e Ethers para serem realizados em batalha. Por isso, aqui se segue uma listagem com todos os Deathblows de todos os personagens, além das tabelas de Ether e Gear Options.

TABELA DE OPTIONS

A primeira tabela com a qual você se deparará é a tabela de Options dos Gears. Como já dito, cada máquina de combate possui suas próprias Special Options, com seus respectivos gastos em Fuel. Outras, porém, são desprovidas de tais capacidades até que tenham algum circúito equipado a seus sistemas. Dessa forma, seque-se uma breve listagem das Options originais possuídas pelos Gears — ou, em outras palavras, não listamos aqui as Options proporcionadas pelos FrameXXHP.

Na tabela, o primeiro campo representa o nome do **GEAR**, segudo pelo nome da opção em **NOME DA OPÇÃO** e seu custo em Fuel referente à sua ativação e efeito (**FUEL**). O **RAIO DE AÇÃO** determina os limites e alvos da magia. O primeiro caractere representa a quantidade de alvos a serem atingidos — *1* siginifica que somente um alvo simples será almejado, enquanto *T* indica que todos os alvos de um tipo, inimigos / aliados, serão afetados; *ÁREA* indica que todos aqueles que estiverem na área alvo sofrerão os efeitos da mágica. Já o campo **EFEITO** dá uma breve descrição do efeito desencadeado ao se ativar a Option.

Como exemplo podemos tomar Vierge, Gear de Ellehayyn, possuidora da Option de nome *Aerods*. Tal Special consome 400 pontos de FL (em Fuel) e atinge a todos os inimigos, como indicado no Raio de Ação (**T**odos os **In**imigos). O efeito resultante é a ativação de vários Anima Relics semi-inteligentes que disparam simultâneamente nos oponentes, causando uma explosão de *dano mágico*.

TABELAS DE SKILLS

Agora que você já sabe aprender e manipular as Deathblow Skills — ou assim esperamos — seguem as listagens contendo os devidos comandos e demais informações referentes a elas. Como sempre, nossas tabelas estão divididas em campos, para facilitar a consulta. Alguns campos, contudo, merecem certas explicações. O **NOME DA SKILL**, como o próprio nome diz, identifica o nome da Deathblow, seguida diretamente por seu custo em Time Bar / Action Points, no campo **AP**. Já **EXIGÊNCIA** são alguns pré-requisitos base para se obter a técnica após seu aprendizado (entenda-se: preencher a barra verde no menu de Skills). **ELEMENTAL** se refere a um dos seis elementais — Terra, Vento / Anemo, Água / Hydro / Aqua, Fogo / Pyro / Thermo, Luz e Escuridão — que o Dearhblow venha a causar. Por fim, **COMANDO**, a combinação de golpes necessários para o aprendizado e futura ativação. As técnicas estão em ordem de aparição no menu e não de aprendizado, o que não impede que você aprenda uma delas antes das outras.

Para exemplificar, tomemos como exemplo a Skill Reycount de Emeralda. No primeiro campo o nome Reycount seria encontrado, logo seguido pelo número 7 no campo AP. As seguinte estaria vazia, o que indica que não há exigências de aquisição. Como a Deathblow causa dano por Terra, Terra preenche o espaço de Elemental. Finalizando, o comando ▲▲□X, necessário para se aprender e executar a Skill.

Vale lembrar também que tal explanação vale também para as Skills dos Gears, excetuando AP, Exigência e Elemental. Entre as outras indicações, temos **FUEL**, com o custo em separado de cada comando (30 + 110 indica que a Deathblow custa 140 FL no total), e Level, com o nível necessário para se executar as Skills específicas.

TABELA DE ETHERS

Da mesma forma que as Tabelas de Skills, estas estão divididas em campos. Todavia, por abordar um assunto completamente diferente, tais campos foram adaptados a melhor servir aos propósitos das forças Ethereas. Em primeiro lugar, o **NOME** dos Ethers e os **EP**s consumidos para se realizar os Ethers. Em seguida, entra um campo que merece atenção especial, batizado de **GEAR**. É neste designa se um Ether é ou não

Gear	Nome da Option	Fuel	Raio de Ação	Efeito
Weltall				
Weltall 2	System ID	1000	Usuário	Automaticamente no Level ∞
	Thor Wave	600	1 In	Dano não-elemental
	Flaming Hell	1000	T In	Dano não-elemental
Xenogears				
Vierge	Aerods	400	T In	Dano mágico
Regrs	Aerods	400	T In	Dano mágico
Brigander	Yggd Charge	600	Área	Dano mágico
Andvari	Yggd Charge	600	Área	Dano mágico
Heimdal				
Fenrir				
Stier				
Stier				
Renmazuo	Jessie Cannon	500	Área	Dano não-elemental
	Jessie Blaster	1000	Área	Dano não-elemental
Renmazuo	Jessie Cannon	500	Área	Dano não-elemental
	Jessie Blaster	1000	Área	Dano não-elemental
Siebzehn	Missile Pod	400	T In	Dano mágico
	Graviton Cannon	1000	T In	Dano mágico
Crescent				

utilizável pelo piloto dentro de um Gear, mesmo que os efeitos sejam diversos. Em outras palavras, em condições de batalha em Gears, somente os Ethers marcados com o asterisco aparecerão na lista correspondente. **RDA** é a abreviação para Raio de Ação, possuindo as mesmas indicações que na tabela de Options. Vale mencionar que o caso de magias que afetem as áreas, as duas últimas letras (designadoras de aliados ou oponentes) deixam de existir, uma vez que todos os alvos, sejam eles inimigos ou aliados, SERÃO englobados no raio de ação.

Por fim, **DESCRIÇÃO**, que faz também um breve comentário a respeito dos efeitos do Ether (cura, proteção, dano elemental, etc...). Exemplos? Claro! Peguemos o Ether Healing Light (localizado no campo *Nome em Inglês*) de Billy Lee. Ela tem um custo de 2 Ether Points (como o mostrado no campo *EP*), afeta a um único aliado alvo (***1*** **Al**iado em *RdA*), também faz parte do panteão de Ethers do Gear Henmazuo (* em *Gear*) e recupera um pouco de HP (ou, como mencionado no tópico Gear Ability, remove do Armor quaisquer Status negativos). Nada muito complicado.

Feifong Wong

Deathblow Skill	AP	Exigência	Elemental	Comando
Raijin	4	Level 5	Nulo	▲X
Senretsu	5	Level 10	Nulo	▲▲X
Hagan	5	—	Nulo	□X
Hoten	6	Level 22	Nulo	▲▲▲X
Tenbu	6	Level 30	Nulo	▲□X
Ryujin	6	—	Nulo	□▲X
Koho	6	Level 46	Nulo	XX
Fukei	7	—	Vento	▲▲▲▲X
Chikei	7	—	Terra	▲▲□X
Kasei	7	—	Fogo	▲□▲X
Suikei	7	—	Água	□▲▲X
Kokei	7	Level 70	Luz	□□X
Yamikei	7	Level 80	Escuridão	X▲X

Feifong Wong - Chi

Nome em Inglês	EP	Gear	RdA	Descrição
Guided Shot	2	*	1 In	Dano não-elemental
Inner Healing	2	*	1 Al	Recupera HP
Iron Valor	4		Usuário	Eleva o Attack Power
Counter Force	4		Usuário	Contra-Ataque automático
Yang Power	5	*	Usuário	Aumenta Defense, diminue Attack
Yin Power	5	*	Usuário	Aumenta Attack, diminue Defense
Radiance	10	*	1 In	Dano não-elemental
Big Bag	20	*	T In	Dano não-elemental

FEIFONG WONG

Weltall / Weltall 2 / Xenogears

Deathblow Skill	Fuel	Level	Comando
Raigeki	10 + 40	Level 1	▲▲
Reppu	10 + 50		▲□
Raigo	10 + 10		▲X
Hazan	20 + 70	Level 2	□▲
Ryuten	20 + 80		□□
Juji	20 + 20		□X
Raibu	30 + 100	Level 3	X▲
Ryubu	30 + 110		X□
Shinrai	30 + 30		XX
Kosho X	10	Level ∞	▲
Goten X	20		□
Kishin	30		X

Vierge / El Regrs

Deathblow Skill	Fuel	Level	Comando
Double Impact	10 + 40	Level 1	▲▲
Hard Smash	10 + 50		▲□
Beat Storm	10 + 10		▲X
Sonic Drive	20 + 70	Level 2	□▲
Heart Strike	20 + 80		□□
Mega Impact	20 + 20		□X
Flash Drive	30 + 100	Level 3	X▲
Hiva Drive	30 + 110		X□
Blaze Dance	30 + 30		XX
Flash Flail	10	Level ∞	▲
Blue Blast	20		□
Dark Diva	30		X

Elehayym Van Houten - Ether

Nome em Inglês	EP	Gear	RdA	Descrição
Anemo Bolt	2	*	1 In	Dano pelo elemento Vento
Terra Lance	2	*	1 In	Dano pelo elemento Terra
Thermo Cube	2	*	1 In	Dano pelo elemento Fogo
Aqua Ice	2	*	1 In	Dano pelo elemento Água
Anemo Burn	6	*	Area	Dano pelo elemento Vento (2x)
Terra Storm	6	*	Area	Dano pelo elemento Terra (2x)
Thermo Dragon	6	*	Area	Dano pelo elemento Fogo (2x)
Aqua Mist	6	*	Area	Dano pelo elemento Água (2x)
Anemo Wave	10	*	T In	Dano pelo elemento Vento (3x)
Terra Ghost	10	*	T In	Dano pelo elemento Terra (3x)
Thermo Largo	10	*	T In	Dano pelo elemento Fogo (3x)
Aqua Lord	10	*	T In	Dano pelo elemento Água (3x)

ELEHAYYM VAN HOUTEN

Elehayym Van Houten

Deathblow Skill	AP	Exigência	Elemental	Comando
Screamer	4	—	Nulo	▲X
Cyclone Kick	5	—	Nulo	▲▲X
Breakthrough	5	—	Nulo	□X
Double Shock	6	—	Nulo	▲▲▲X
Sky Attack	6	—	Nulo	▲□X
Bright Spark	6	—	Nulo	□▲X
Sting Kick	6	Level 46	Nulo	XX
Anemo Zap	7	—	Vento	▲▲▲▲X
Terra Charge	7	—	Terra	▲▲□X
Thermo Trump	7	—	Fogo	▲□▲X
Aqua Frost	7	—	Água	□▲▲X

Magias e outras forças

XENOGEARS

Citan Uzuki - Arcane

Nome em Inglês	EP	Gear	RdA	Descrição
Sazanami	2	*	1 Al	Recupera HP
Renki	2	*	Usuário	O próximo Ether usado por Shitan afeta a todos
Fuusei	4	*	1 Al	Defesa contra o elemento Terra
Chisei	4	*	1 Al	Defesa contra o elemento Vento
Kasei	4	*	1 Al	Defesa contra o elemento Água
Suisei	4	*	1 Al	Defesa contra o elemento Fogo
Ryukusho	3		1 Al	Cura Status negativos do corpo
Reisho	3		1 Al	Cura Status negativos da mente
Koga	2	*	1 Al	Aumenta Defense, diminue Attack
Yamiga	2	*	1 Al	Aumenta Attack, diminue Defense
Senkei	6		1 Al	Aumenta Agility

Citan Uzuki (sem Katana)

Deathblow Skill	AP	Exigência	Elemental	Comando
Ukigumo	4	—	Nulo	▲X
Mufu	5	Level 14	Nulo	▲▲X
Jinrai	5	Level 18	Nulo	□X
Shinrai	6	Level 22	Nulo	▲▲▲X
Reken	6	Level 30	Nulo	▲□X
Hakai	6	Level 38	Nulo	□▲X
Ougi	6	—	Nulo	XX
Willow Wind	7	—	Vento	▲▲▲▲X
Rare Earth	7	—	Terra	▲▲□X
Hell Fire	7	—	Fogo	▲□▲X
Tsunami Ice	7	—	Água	□▲▲X

Citan Uzuki (com Katana)

Deathblow Skill	AP	Exigência	Elemental	Comando
Amaoto	4	—	Nulo	▲X
Engetsu	5	—	Nulo	▲▲X
Amagumo	5	—	Nulo	□X
Himatsu	6	—	Nulo	▲▲▲X
Yako	6	—	Nulo	▲□X
Zanretsu	6	—	Nulo	□▲X
Myogetsu	6	—	Nulo	XX
Festive Wind	7	—	Vento	▲▲▲▲X
Rumble Earth	7	—	Terra	▲▲□X
Haze of Fire	7	—	Fogo	▲□▲X
Crystal Water	7	—	Água	□▲▲X

Heimdal

Deathblow Skill	Fuel	Level	Comando
Kentsuii	10 + 40	Level 1	▲▲
Reppu	10 + 50		▲□
Ryuei	10 + 10		▲X
Shinrai	20 + 70	Level 2	□▲
Fujin	20 + 80		□□
Ryuga	20 + 20		□X
Hakai	30 + 100	Level 3	X▲
Kenjin	30 + 110		X□
Tensho	30 + 30		XX
Ochiba	10	Level ∞	▲
Zanretsu	20		□
Enken	30		X

CITAN UZUKI

Heimdal (com Katana) / El Fenrir

Deathblow Skill	Fuel	Level	Comando
Kentsuii	10 + 40	Level 1	▲▲
Reppu	10 + 50		▲□
Ryuei	10 + 10		▲X
Shinrai	20 + 70	Level 2	□▲
Fujin	20 + 80		□□
Ryuga	20 + 20		□X
Hakai	30 + 100	Level 3	X▲
Kenjin	30 + 110		X□
Tensho	30 + 30		XX
Ochiba	10	Level ∞	▲
Zanretsu	20		□
Enken	30		X

Seibzhen

Deathblow Skill	Fuel	Level	Comando
Mega Hammer	10 + 40	Level 1	▲▲
Dyna Fight	10 + 50		▲□
Gravity Fist	10 + 10		▲X
Dyna Rush	20 + 70	Level 2	□▲
Head Drive	20 + 80		□□
Gravity Press	20 + 20		□X
Meteor Press	30 + 100	Level 3	X▲
Iron Break	30 + 110		X□
Iron Storm	30 + 30		XX
Fire Drive	10	Level ∞	▲
Magneto	20		□
Maria Beat	30		X

MARIA BELTHASAR

Maria Belthasar - Control

Nome em Inglês	EP	Gear	RdA	Descrição
Robo Beam	2		1 In	Dano não-elemental
Robo Missile	4		1 In	Dano não-elemental
Robo Punch	5		Área	Dano não-elemental
Robo Kick	8		Área	Dano não-elemental
Graviton Gun	30		T In	Dano não-elemental

BILLY LEE BLACK

Renmazuo / El Renmazuo			
Deathblow Skill	Fuel	Level	Comando
Double Snap	10 + 40	Level 1	▲▲
Hard Snap	10 + 50		▲□
Hard Gun	10 + 10		▲X
Gun Blaze	20 + 70	Level 2	□▲
Impact Gun	20 + 80		□□
Holy Fist	20 + 20		□X
Blaze Shot	30 + 100	Level 3	X▲
Hard Gatling	30 + 110		X□
Sky Gatling	30 + 30		XX
Thousand	10	Level ∞	▲
Holy Climb	20		□
Holy Soul	30		X

Billy Lee Black				
Deathblow Skill	AP	Exigência	Elemental	Comando
Adam's Apple	4	—	Nulo	▲X
Gun Holic	5	—	Nulo	▲▲X
Hell Blast	5	—	Nulo	□X
Nut Crack	6	—	Nulo	▲▲▲X
Sky Walker	6	—	Nulo	▲□X
Devil Blast	6	Level 38	Nulo	□▲X
Banfrau	6	Level 46	Nulo	XX
True Dream	7	—	Nulo	▲▲▲▲X
Holy Gate	7	—	Nulo	▲▲□X
Dear Friend	7	—	Nulo	▲□▲X

Billy Lee Black - Ether				
Nome em Inglês	EP	Gear	RdA	Descrição
Cleansing Light	2		1 Al	Anula todos os Status negativos
Healing Light	2	*	1 Al	Recupera HP
Holy Light	4	*	T Al	Recupera HP
Godess Call	4		1 Al	Aumenta Agility
Godess Eyes	4		1 Al	Aumenta Defense
Wind Shield	4	*	1 Al	Defesa contra o elemento Vento
Earth Shield	4	*	1 Al	Defesa contra o elemento Terra
Fire Shield	4	*	1 Al	Defesa contra o elemento Fogo
Water Shield	4	*	1 Al	Defesa contra o elemento Agua
Goddess Wake	8		1 Al	Revive um alvo morto

CHU CHU

Chu Chu - Spells				
Nome em Inglês	EP	Gear	RdA	Descrição
Forest Dance / Forest Dance S	2	*	1 Al	Recupera HP
Culen Prayer	2		1 Al	Remove Status negativos do corpo
Myrm Prayer	2		1 Al	Remove Status negativos da Mente
Play Dead	2		Usuário	Causa o Status Fake Death
Maiden Kiss	8		Usuário	Revive a si mesmo após ser morto
Forest Wind	4		1 In	Dano pelo elemento Vento
Earth Gnome	6		Área	Dano pelo elemento Terra
Ancient Myth	10		T In	Dano não-elemental

BARTHOLOMEW FATIMA

Brigander / El Andvari			
Deathblow Skill	Fuel	Level	Comando
Chain Whip	10 + 40	Level 1	▲▲
Beat Serpent	10 + 50		▲□
Spark Wave	10 + 10		▲X
Blood Snake	20 + 70	Level 2	□▲
Hit Storm	20 + 80		□□
Dead Cannon	20 + 20		□X
Dance Wave	30 + 100	Level 3	X▲
Twin Snake	30 + 110		X□
Sky Drive	30 + 30		XX
Meteor Fall	10	Level ∞	▲
Dead Dance	20		□
Soul End	30		X

Bartholomei Fatima				
Deathblow Skill	AP	Exigência	Elemental	Comando
Head Hunter	4	—	Nulo	▲X
Twin Sonic	5	—	Nulo	▲▲X
Rhythm Shock	5	—	Nulo	□X
Dynamic	6	—	Nulo	▲▲▲X
Astral	6	—	Nulo	▲□X
Bracer	6	Level 36	Nulo	□▲X
Justice	6	—	Nulo	XX
Angel	7	—	Vento	▲▲▲▲X
Land Break	7	—	Terra	▲▲□X
Prominence	7	—	Fogo	▲□▲X
Tornado	7	—	Água	□▲▲X

Bartholomei Fatima - Ether				
Nome em Inglês	EP	Gear	RdA	Descrição
Wild Smile	2	*	1 In	Diminue Accuracy
Heaven Cent	2	*	1 In	Dano não-elemental
White Lure	3		Usuário	Atrai para o raio de ação
Red Cologne	4		Usuário	Aumenta Attack Power
Blue Cologne	6		Usuário	Aumenta Accuracy e Evade
White Cologne	6		Usuário	Contra-ataque automático
Wind Mode	4	*	1 Al	Adiciona Vento à arma
Earth Mode	4	*	1 Al	Adiciona Terra à arma
Fire Mode	4	*	1 Al	Adiciona Fogo à arma
Water Mode	4	*	1 Al	Adiciona Agua à arma

Magias e outras forças

Emeralda - Ether

Nome em Inglês	EP	Gear	RdA	Descrição
Anemo Dharn	3	*	1 In	Dano pelo elemento Vento (2x)
Terra Feist	3	*	1 In	Dano pelo elemento Terra (2x)
Thermo Gord	3	*	1 In	Dano pelo elemento Fogo (2x)
Aqua Aroum	3	*	1 In	Dano pelo elemento Água (2x)
Anemo Omega	6	*	T In	Dano pelo elemento Vento (3x)
Terra Holz	6	*	T In	Dano pelo elemento Terra (3x)
Thermo Geist	6	*	T In	Dano pelo elemento Fogo (3x)
Aqua Dhaum	6	*	T In	Dano pelo elemento Água (3x)

EMERALDA

Crescent

Deathblow Skill	Fuel	Level	Comando
Arm Bash	10 + 40	Level 1	▲▲
Air Bash	10 + 50		▲□
Dance Bash	10 + 10		▲X
Devil Hand	20 + 70	Level 2	□▲
Devil Hold	20 + 80		□□
Devil Bird	20 + 20		□X
Dead Spin	30 + 100	Level 3	X▲
Dead Drive	30 + 110		X□
Dead Melody	30 + 30		XX
Dark Wave	10	Level ∞	▲
Dark Force	20		□
Dark World	30		X

Emeralda

Deathblow Skill	AP	Exigência	Elemental	Comando
Leg Cutter	4	—	Nulo	▲X
Wave Cutter	5	—	Nulo	▲▲X
Leg Spin	5	—	Nulo	□X
Hammer Head	6	—	Nulo	▲▲▲X
Ground Arm	6	—	Nulo	▲□X
Divider	6	—	Nulo	□▲X
Flying Arm	6	—	Nulo	XX
Tornado Hand	7	—	Vento	▲▲▲▲X
Reycount	7	—	Terra	▲▲□X
Dark Beast	7	—	Fogo	▲□▲X

Stier / El Stier

Deathblow Skill	Fuel	Level	Comando
Drill War	10 + 40	Level 1	▲▲
Bomber Head	10 + 50		▲□
Drill Driver	10 + 10		▲X
Grand Slam	20 + 70	Level 2	□▲
Tornado D	20 + 80		□□
Hammer G	20 + 20		□X
Maga Body	30 + 100	Level 3	X▲
Sky Driver	30 + 110		X□
Scrap	30 + 30		XX
Drill Kaiser	10	Level ∞	▲
Drive Kaiser	20		□
Iron Kaiser	30		X

Ricardo Banderas

Deathblow Skill	AP	Exigência	Elemental	Comando
Rico Rocket	4	—	Nulo	▲X
Death Drive	5	—	Nulo	▲▲X
Banderas	5	—	Nulo	□X
Dragon Fist	6	—	Nulo	▲▲▲X
Fire Bomb	6	—	Nulo	▲□X
Pile Crusher	6	—	Nulo	□▲X
Spin Strike	6	—	Nulo	XX
Death Roll	7	—	Nulo	▲▲▲▲X
Flame Lariat	7	—	Nulo	▲▲□X
Hell Splash	7	—	Nulo	▲□▲X

RICARDO BANDERAS

Ricardo Banderas - Spirit

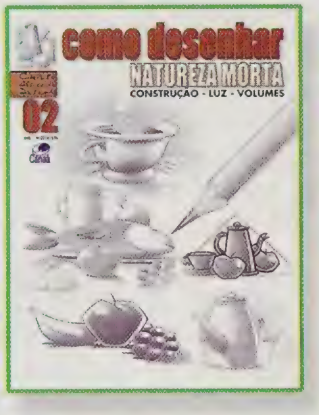
Nome em Inglês	EP	Gear	RdA	Descrição
Steel Fist	2		Usuário	Aumenta Attack
Steel Body	2		Usuário	Aumente Defense
Steel Spirit	2		Usuário	Aumenta Ether Defense
Steel Mettle	4	*	1 In	Dano não-elemental

7 razões para estarmos JUNTOS

desenvolvendo nossos talentos escondidos e revelando o grande artista que vive em você com o curso de desenho mais prático e moderno que você pode encontrar!

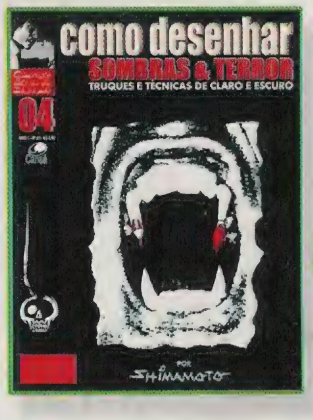
TUDO FÁCIL! TUDO SIMPLES!

R - CBD 1- R$ 3,90



R - CBD 2- R$ 3,90

R - CBD 3- R$ 3,90



R - CBD 5- R$ 3,90

R - CBD 5- R$ 3,90

R - CBD 6- R$ 3,90

R - CBD 7- R$ 3,90

Canaã
Sua nova opção

ENTREGAMOS PARA TODO O BRASIL

( ) R - CBD 1 .... R$ 3,90
( ) R - CBD 2 .... R$ 3,90
( ) R - CBD 3 .... R$ 3,90
( ) R - CBD 4 .... R$ 3,90
( ) R - CBD 5 .... R$ 3,90
( ) R - CBD 6 .... R$ 3,90
( ) R - CBD 7 .... R$ 3,90

Nome: _____
Endereço: _____
Cidade: _____ Estado: _____ CEP: _____

Mande cheque nominal, cheque correio ou vale-postal no valor total do pedido para a Editora Canaã. Caixa Postal 20.009 CEP 02597-970 - São Paulo - SP.

Mais informações, E-mail: canaa@node1.com.br - tel.: (011) 857.4602. Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou copiar este cupom, assinalando os códigos e quantidade das revistas "Curso Básico de Desenho" que deseja.

Canaã

Xenogears

VERSÃO AMERICANA

Dinheiro Infinito ..... 8006E5E8 FFFF
..... 8006E5EA FF00
..... 8006EF58 967F
..... 8006EF5A 0098
Nº infinito de itens no 1º Slot
..... 8006EC54 6363
Nº infinito de itens em todos os Slots
..... 801DBC32 2400
Tempo total do game = 00:00
..... 80058B24 0000

1º PERSONAGEM

Level 255 Após algumas batalhas
..... 8006CF92 00FF
Experiência Máxima ..... 8006CF6C FFFF
..... 8006CF6E FF00
Level up a cada batalha 8006CF74 0000
HP Infinito ..... 8006CF7C FFFF
HP Máximo ..... 8006CF7E FFFF
MP Infinito ..... 8006CF80 FFFF
MP Máximo ..... 8006CF82 FFFF
Attack e Defense no máximo
..... 8006CF88 FFFF
Hit% e Evade% no máximo
..... 8006CF8A FFFF
..... 8006CF8C FFFF
Ether e EthDef no máximo .. 8006CF8E FFFF
Trocar itens equipados ..... 8006CFA4 XXYY
(onde X varia de 01 à 40 e Y de 1 à 20)
Zerar a Weight 8006CFA6 0000
Aprender rapidamente todos os Deathblow Skills
..... 8006CFC0 FFFF
..... 8006CFC2 FFFF
..... 8006CFC4 FFFF
..... 8006CFC6 FFFF
..... 8006CFC8 FFFF
..... 8006CFCA FFFF
..... 8006CFCC FFFF
..... 8006CFCE FFFF
Máx. AP na batalha 800D29C0 001E

Nota: apesar de não precisar realizar as seqüências para se aprendê-las, você ainda terá de ter o nível necessário para se adquirir o Deathblow

2º PERSONAGEM

Level 255 Após algumas batalhas
..... 8006D036 00FF
Experiência Máxima ..... 8006D010 FFFF
..... 8006D012 FF00
Level up a cada batalha 8006D018 0000
..... 8006D01A 0000
HP Infinito ..... 8006D020 FFFF
HP Máximo ..... 8006D022 FFFF
MP Infinito ..... 8006D024 FFFF
MP Máximo ..... 8006D026 FFFF
Attack e Defense no máximo
..... 8006D02C FFFF
Hit% e Evade% no máximo
..... 8006D02E FFFF
Ether e EthDef no máximo .. 8006D032 FFFF
Trocar itens equipados ..... 8006D048 XXYY
(onde X varia de 01 à 40 e Y de 1 à 20)
Zerar a Weight 8006D04A 0000
Aprender rapidamente todos os Deathblow Skills
..... 8006D064 FFFF
..... 8006D066 FFFF
..... 8006D068 FFFF
..... 8006D06A FFFF
..... 8006D06C FFFF
..... 8006D06E FFFF
..... 8006D070 FFFF
..... 8006D072 FFFF

3º PERSONAGEM

Level 255 Após algumas batalhas
..... 8006D0DA 00FF
Experiência Máxima ..... 8006D0B4 FFFF
..... 8006D0B6 FF00
Level up a cada batalha 8006D0BC 0000
..... 8006D0BE 0000
HP Infinito ..... 8006D0C4 FFFF
HP Máximo ..... 8006D0C6 FFFF
MP Infinito ..... 8006D0C8 FFFF
MP Máximo ..... 8006D0CA FFFF
Attack e Defense no máximo
..... 8006D0D0 FFFF
Hit% e Evade% no máximo
..... 8006D0D2 FFFF
..... 8006D0D4 FFFF
Ether e EthDef no máximo .. 8006D0D6 FFFF

Trocar itens equipados ..... 8006D0EC XXYY
(onde X varia de 01 à 40 e Y de 1 à 20)
Zerar a Weight 8006D0EE 0000
Aprender rapidamente todos os Deathblow Skills
..... 8006D108 FFFF
..... 8006D10A FFFF
..... 8006D10C FFFF
..... 8006D10E FFFF
..... 8006D110 FFFF
..... 8006D112 FFFF
..... 8006D114 FFFF
..... 8006D116 FFFF

ESPECÍFICOS PARA FEI

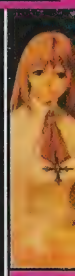
Level Up 8006D8E4 0001
HP infinito 8006D8EC 03E7
..... 8006D8EE 03E7
EP infinito 8006D8F0 03E7
..... 8006D8F2 03E7
Level 99 ..... 8006D902 6363
Ataque máx ..... 8006D8F8 FFFF
Defesa máx ..... 8006D8FA FFFF
Ether ..... 8006D8FC FFFF
Ether Def ..... 8006D8FE FFFF

ESPECÍFICOS PARA ELLY

Level Up 8006D988 0001
HP infinito 8006D990 03E7
..... 8006D992 03E7
EP infinito 8006D994 03E7
..... 8006D996 03E7
Level 99 ..... 8006D9A6 6363
Máx. ataque & defesa ..... 8006D99C FFFF
Ether ..... 8006D99E FFFF
Ether Def ..... 8006D9A0 FFFF
Hit% 8006D998 03E7
Evade ..... 8006D9A2 FFFF

ESPECÍFICOS PARA ELLY

Level Up 8006DA2C 0001
HP infinito 8006DA34 03E7
..... 8006DA36 03E7
EP infinito 8006DA38 03E7
..... 8006DA3A 03E7
Level 99 ..... 8006DA4A 6363
Máx. ataque & defesa ..... 8006DA40 FFFF
Ether ..... 8006DA42 FFFF
Ether Def ..... 8006DA44 FFFF
Hit% & Evade ..... 8006DA46 FFFF



METAL GEAR SOLID (AMERICANO)

Energia infinita 800B7526 0600
Energia máxima 800B7528 0600
Ghost Mode (invisível) 800AE188 0000
..... 800AE18A 0000
Socom Pistol 800B7532 03E7
..... 800B7546 03E7
Fa-Mas 800B7534 03E7
..... 800B7548 03E7
Grenades 800B7536 03E7
..... 800B754A 03E7
Nikita 800B7538 03E7
..... 800B754C 03E7
Stinger 800B753A 03E7
..... 800B754E 03E7
Claymore Mines 800B753C 03E7
..... 800B7550 03E7
C-4 ..... 800B753E 03E7
..... 800B7552 03E7
Stun Grenades 800B7540 03E7
..... 800B7554 03E7
Chaff Grenades 800B7542 03E7
..... 800B7556 03E7
PSG1 Rifle 800B7544 03E7
..... 800B7558 03E7
Scope 800B755C 0001
C.Box A 800B755E 0001
C.Box B 800B7560 0001
C.Box C 800B7562 0001
N.V.G. 800B7564 0001
Therm.G 800B7566 0001
Gas Mask 800B7568 0001
B. Armor 800B756A 0001
Ketchup 800B756C 0001
Stealth 800B756E 0001
Bandana 800B7570 0001
Câmera 800B7572 0001
255 Diazepam 800B7578 03E7
..... 800B758E 03E7
100 Rations 800B757C 0064
PAL key 800B757A 0001
Mine Detector 800B7580 0001
MO Disc 800B7582 0001
Rope (corda) 800B7584 0001
Handker 800B7586 0001
Socom Suppressor 00B7588 0000

METAL GEAR SOLID (JAPONÊS)

Energia infinita 800B 5796 0600
Energia máxima 800B 5798 0600

Todas as armas

..... 800B 57A2 03E7
..... 800B 57A4 03E7
..... 800B 57A6 03E7
..... 800B 57A8 03E7
..... 800B 57AA 03E7
..... 800B 57AC 03E7
..... 800B 57AE 03E7
..... 800B 57B0 03E7
..... 800B 57B2 03E7
..... 800B 57B4 03E7

Todos os Itens (part I)

..... 800B 57CA 0009
..... 800B 57CC 0009
..... 800B 57CE 0009
..... 800B 57D0 0009
..... 800B 57D2 0009
..... 800B 57D4 0009
..... 800B 57D6 0009
..... 800B 57D8 0009
..... 800B 57DA 0009
..... 800B 57DC 0009
..... 800B 57DE 0009
..... 800B 57E0 0009
..... 800B 57E2 0009
..... 800B 57E4 0009
..... 800B 57E6 0009

Todos os itens (parte II)

..... 800B 57E8 0009
..... 800B 57EA 0009
..... 800B 57EC 000?
..... 800B 57EE 0009
..... 800B 57F0 0009
..... 800B 57F2 0009
..... 800B 57F4 0009
..... 800B 57F6 0009
..... 800B 57F8 0009

Abrir as opções do VR Training

..... 300B 499B 0020

OBS.: no lugar da ?, digite um número de 1-9 (representa o valor do cartão de acesso para abrir as portas).

METAL GEAR SOLID INTEGRAL (JAPONÊS)

Destravar disco 1-2 ..... D00C3AB6 1040
..... 800C3AB6 1000

..... D00C492A 1040
..... 800C492A 1000
Destravar dico VR D00C209A 1040
..... 800C209A 1000
Energia infinita 800B4DAE 0600
..... 800B4DB0 0600
Oxigênio infinito (R1) D00AB950 0008
..... 800ABA34 03E7
Radar nunca ficar fora de função
..... 800ABA00 0000
Ghost Mode (invisível) D00B4DB8 0000
..... 800ABA10 0000
Scope 800B4DE4 0001
C.Box A 800B4DE6 0001
C.Box B 800B4DE8 0001
C.Box C 800B4DEA 0001
Night Vision Goggles 800B4DEC 0001
Thermal Goggles 800B4DEE 0001
Gas Mask 800B4DF0 0001
B. Armor 800B4DF2 0001
Ketchup 800B4DF4 0001
Stealth Camouflage 800B4DF6 0001
Bandana 800B4DF8 0001
Camera 800B4DFA 0001
Level 7 Key Card 800B4E04 0007
Nunca ter Time Bomb 800B4E06 0000
Mine Detector 800B4E08 0001
MO Disc 800B4E0A 0001
Rope (corda) 800B4E0C 0001
Scarf (lenço) 800B4E0E 0001
Socom Pistol 800B4DBA 03E7
..... 800B4DCE 03E7
Fa-Mas 800B4DBC 03E7
..... 800B4DD0 03E7
Grenades 800B4DBE 03E7
..... 800B4DD2 03E7
Nikita 800B4DC0 03E7
..... 800B4DD4 03E7
Stinger 800B4DC2 03E7
..... 800B4DD6 03E7
Claymore Mines 800B4DC4 03E7
..... 800B4DD8 03E7
C-4 ..... 800B4DC6 03E7
..... 800B4DDA 03E7
Stun Grenades 800B4DC8 03E7
..... 800B4DDC 03E7
Chaff Grenades 800B4DCA 03E7
..... 800B4DDE 03E7
Sniper Rifle (PSG1) 800B4DCC 03E7
..... 800B4DE0 03E7
99 Rations 800B4DFC 0063
..... 800B4E12 0063
99 Medicine 800B4DFE 0063
..... 800B4E14 0063
99 Diazepam 800B4E00 0063
..... 800B4E16 0063
Auto Reload Ammo 800AB9EC 001E
..... 800ABA04 001E

VR TRAINING DISC

Abrir todos os estágios do VR Training

Sneaking Mode completo

..... 800E1050 FFFF
..... 800E1068 FFFF
..... 800E1080 FFFF
..... 800E1098 FFFF

Weapon Mode completo

..... 800E1052 FFFF
..... 800E1054 FFFF
..... 800E1056 FFFF
..... 800E1058 FFFF
..... 800E105A FFFF
..... 800E106A FFFF
..... 800E106C FFFF
..... 800E106E FFFF
..... 800E1070 FFFF
..... 800E1072 FFFF

Advavced Mode completo

..... 800E1082 FFFF
..... 800E1084 FFFF
..... 800E1086 FFFF
..... 800E1088 FFFF
..... 800E108A FFFF
..... 800E109A FFFF
..... 800E109C FFFF
..... 800E109E FFFF
..... 800E10A0 FFFF
..... 800E10A2 FFFF

Special Mode completo

..... 800E10BC FFFF
..... 800E10D4 FFFF
..... 300E10ED 00FF
..... 300E10EE 00FF
..... 800E1122 FFFF
..... 300E1124 00FF
..... 300E114F 00FF
..... 300E1150 0001
..... 800E11CE FFFF
..... 300E1181 00FF
Energia infinita 800B2A0E 0600
..... 800B2A10 0600
Sempre com o Stealth 800B2A16 000A
Munição infinita p/ Socom 800B2A1A 0064
..... 800B2A1C 0064
..... 800B2A1E 0064

Ola, eu sou Guilherme, gosto da Gamers Book, mas vamos ao que interessa:
Perguntas do Jogo: Final Fantasy Tatics.
1- Como posso pegar a armadura "Maximillian" em FFT?
2- Como posso aprender a última habilidade de Ramza em Squire?
3- Onde consigo a espada "Chijiraden", a última espada de samurai?
4- Vocês podem fazer a lista de itens do Fur Shop e os inimigos que dão os itens?
5- Quais são a melhores espadas, escudos, armaduras, capacetes e acesórios de FFT?
6- Existe a espada "Ajora's Sword"
7- Dá para alguns personagens (comuns) virarem Holyswordsman?
Espero que minha carta seja publicada.
As Gamers Book ficaram demais.
Obs.: Sairá Final Fantasy 6 para Playstation Americano?
Guilherme Zanelato Correa
Osasco - SP

Viva! Finalmente alguém direto! Yeeessss! Ok, vamos lá: 1, 3, 5- Esses equipamentos e muitos outros você pode conseguir na Deep Dungen, próximo ao final do jogo. Apenas certifique-se de ter personagens fortes e a Skill de Move Item Find. Então comece a perambular até achá-las! Simples, não? 2- Ultimate Black Magic Ultima? Confira na Gamers Book nº1, seção de cartas. 4- Podemos. 6- Hmm... Bom, você já ouviu falar em alguma "Espada de Cristo" no mundo real? Em caso afirmativo, procure um livro de história... 7- Já seria querer demais, certo? Quanto a Final Fantasy VI, você pode conferí-lo juntamente com FFV em Final Fantasy Anthologies, a ser lançado em novembro de 99, pela Square Electronic Arts.

Olá pessoal da Gamers Book! Comprei a Gamers Book 4 e quando estava lendo a parte das cartas, uma delas me chamou a atenção, foi a de Marcelo Motta. Ele teve a coragem de falar que FFVII é melhor que Zelda 64. E vocês ainda aprovaram isso! Vocês estão ficando doidos em afirmar isso, vou fazer algumas comparações:
1- Só pra acabar, Zelda extraíu o máximo do console N64 (que é um video game de 64Bits) e este tal de FF é um jogo de Playstation (que é um video game de 32Bits), ou seja, há uma diferença de 32Bits entre os dois jogos.
2- Zelda 64 é com certeza o melhor jogo do MUNDO. E esse FF não chega nem aos pés. Em Zelda, os personagens do jogo crescem e mudam de reação quando alguma coisa acontece, ou morre no decorrer dos tempos (sete anos passado), como o coveiro Dumpé. E não tem jeito, o jogo é a PERFEIÇÃO.
3- FF só chega perto de Zelda se colocar TODOS OS FINAI FANTASYS juntos. Aqui em Goiânia é muito difícil alguém falar de FF.
4- ZELDA é o jogo que eu pedi aos ceús.
Não aguentei quando Marciel fez a comparação falando que FF é melhor que ZELDA e ainda por cima, como se não bastasse isto, vocês ainda confirmaram que ele estava certo; isso pra mim foi o cúmulo do absurdo.
Mas chega de bronca. Eu vinha já há algum tempo comprando uma revista que não ensinava porcaria nenhuma, por exemplo, em ZELDA 64 eles diziam assim: *"Antes de sair da Lost Woods, ache a Saria's Song"*; e aí eu me perguntava, onde? Mas quando comprei a Gamers Book 4 (foi a primeira que eu comprei) achei a revista ótima, as explicações são muito bem detalhadas, e as brincadeiras que vocês fazem são ótimas, adorei, nota 10 e pretendo comprar mais números. Até a próxima!!! Ah, já ia me esquecendo, não se esqueçam de colocar isto na seção de cartas.
Kleudson Rodrigues de Souza
Goiânia - Goiás

Bem, Kleudson, agradecemos pelos elogios e não nos esquecemos de colocar sua carta na devida seção (bom, isso pelo menos não vai na próxima Mancada Nossa...). Não negamos que The Legendo of Zeld seja um título espetacular e de trabalhos gráficos soberbos, mas gosto é algo que não se discute — no máximo, se lamenta. Por outro lado, notamos uma certa falta de lógica nas afirmações de seu inflamado discurso, o que nos coloca no direito de esclarecer alguns fatos. 1- The Lgend of Zelda extraiu o máximo de sua plataforma, sem dúvida. Mas há um certo ar de equívoco quanto a isso se dever à quantidade de bit possuído por ambos. Os gráficos, tanto do título da Nintendo quanto da Square, se devem à dois fatores básicos: capacidade 3D e quantidade de efeitos. No primeiro quesito, o Playstation leva vantagem, tendo uma capacidade máxima de 360 milhões de polígonos simultâneos contra os 160 milhões do N64. Dessa forma, mesmo que "esse tal de Final Fantasy" tenha usado 50% do poderio de seu console, ainda haveria uma margem

grande de vantagem. "Então por que Zelda tem gráficos mais bonitos?", você se pergunta. A resposta é simples: o resultado final é definido pelo segundo fator: a quantidade de efeitos. Neste ponto é unânime a opinião de que The Legend of Zelda possui um trabalho elaborado, com efeitos de luz e sombra superiores, além de Anti-Aliasing (que suavisa as falhas nas texturas, suncedendo um visual embaçado), Fog (as neblinas e transparências) e texturização em tempo real, inexistentes em FFVII. Portanto a superioridade gráfica de TLoZ pouco ou nada pode ser atribuída à quantidade de bit. Como exemplo, podemos citar a pergunta: qual era o videogame mais poderoso em termos de Bit na época em que os 16-bit reinavam? O Jaguar, console da Atari de 64-bit, com capacidades suficientes para rodar jogos muito além de seu tempo, como a versão de tiro em primeira pessoa de Alien Vs. Predator. Mas qual fora seu destino, antes mesmo da chegada da era 32-bit? A maioria deles está acumulando pó sobre o guarda-roupas, virou torradeira ou está desmontado em algum museu de eletrônica. Explicado desta forma, fica fácil entender porque o console caiu no esquecimento. A falta de jogos, gerada pela falta de recursos e efeitos, enterrou de uma vez por todas as chances do "renascimento" da Atari. **2-** *Bem, deixando de lado os conceitos de "mundo" e "perfeição", vale lembrar um simples fato: quando o assunto é Storyline, a Square é suprema. Enquanto Mario salvava Toadstool / Peach de Bowser / Koppa e Link resgatava Zelda das garras de Ganon, a Square já envolvia seus Light Warriors em tramas que envolviam traição, magia e intriga política. Aquele que não acompanhou a saga de Final Fantasy jamais sentiu o drama de ver seu próprio mundo ser destruído e remodelado ao bel prazer de um homem que se achava Deus. Jamais deve ter sentido a dor de perder a única pessoa por quem já sentira algo tão especial como o amor e muito menos pôde comprovar que o destino pode levar até mesmo seu aliado mais próximo ou sua melhor amiga. Tudo isso diante de seus olhos, sem que nada possa ser feito. Aliás, nem seria necessário consultar toda a saga para tanto. Todos estes momentos marcantes se deram em um único capítulo, Final Fantasy VI, ainda na época em que Link cavava ocarinas em florestas para chamar passarinhos. Em resumo, The Legend of Zelda pode expressar com perfeição os sentimentos entre os personagens, mas Final Fantasy vai além. Ela, a série, faz isso de uma forma que chega a tocar no íntimo do jogador — ou vai nos dizer que você derramou uma lágrima por Dumpé ter vestido o paletó de madeira? — tornando-o não somente uma testemunha privilegiada, mas sim parte integrande de uma saga de tamanha magnitude. Uma saga onde você não vôa dependurado em um passarinho, mas sim a bordo de uma caravela voadora.* **3-** *Há um "pequeno" erro quanto à suas contas. Vamos aos fatos: The Legend of Zelda - Ocarina of Time vendeu até hoje 1.45 milhões de unidades, um número bastante alto, sem dúvida. Mas isso até chegarmos às comparações: só Final Fantasy III, o último para Nintendinho, vendeu 1.4 milhões de unidades; Final Fantasy IV vendeu 1.44 milhões; Final Fantasy V, 2.45 milhões; Final Fantasy VI, 2.55 milhões; Final Fantasy VII, com suas duas versões, 3.7 milhões e o recente Final Fantasy VIII já alcançou a marca de 3.5 milhões de cópias vendidas. Sem contar a vendagem dos dois primeiros Final Fatasies para Nintendinho e os side-stories — Final Fantasy Mystic Quest, Final Fantasy Tactics — a série atingiu 15.04 milhões de cópias. Mas não se preocupe, o erro foi só de 13.59 milhões... Assim, não contestamos que em Goiânia todos falem em TLoZ, mas é inegável que o resto do mundo fale em FF.* **4-** *Como já dito, gosto não se discute...*

Alô pessoal da Gamers Book. Realmente vocês estão arrasando, estava faltando uma revista assim. Seus detonados são super completos, realmente D+. Mas eu queria fazer algumas perguntas e, por favor, publiquem a minha carta, assim vocês estarão me ajudado muito.

1- Por que vocês não lançam uma Gamers Book sobre Xenogears que é um classico da Square Soft?

2- Como se pega a Ultimate Summon Magic Zodiac em Final Fantasy Tactics sem aquela trabalheira que vocês escreveram, respondendo a carta de uma pessoa na Gamers Book 3?

3- Onde posso encontrar códigos de Game Shark para Xenogears? Por que vocês não o publicam na Gamers Book?

4- Para quê serve o "Orthopedic Underwear" que você encontra no armário de Tifa, durante o passado de Cloud?

5- Vocês falaram que eu poderia "Morphar" na Gamers Book 1, e roubar o item de Hundred Gunner, chefe do elevador no prédio da Shinra, com a ajuda do Game Shark, mas eu roubo e "Morpho" o chefe e ele não me dá item algum? Por quê?

6- Qual o código de Game Shark para se jogar com Sephiroth em FF7?

É a primeira vez que escrevo à vocês e ficarei muito feliz se vocês publicarem a minha carta. Parabéns pelo trabalho que estão fazendo, porque é realmente D+. Gamers Book, a melhor revista de Games do Brasil.

Jean Dannemann Carone
São Paulo, SP

Agradecemos muitos por seus

Não se esqueça do nosso endereço! Pegue papel e caneta e anote o endereço da redação da Gamers Book: **Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - São Paulo, SP - CEP 05060-000**. Ou então mande-nos um E-Mail em **gamers@edescala.com.br**. Você também pode contactar-nos através do fórum do site da Progames, no endereço **www.progames.com.br**. Estamos esperando sua mensagem!

Cartas

elogios, Jean, mas infelizmente não poderemos publicar sua carta... Brincadeira! Bem, vamos às suas dúvidas: 1- Os pedidos foram tantos que estamos começando a nos afogar neles. Portanto, aqui está a Gamers Book inteiramente focada neste que é considerado ainda hoje o melhor enredo da Square. 2- Você se refere à carta do leitor Guilherme J. A. Fujihara, certo? Bem, a resposta é simples: NÃO, exceto utilizando-se de códigos de Game Shark. Bom, esperava por algo diferente sendo esta a Ultimate Summom Magic? 3- Hmm... Que tal pular esta? 4- Para nada... A Square adora fazer esses negocinhos que ocupam espaço no menu de 255 espaços... 5- Se o comando Morph estiver funcionando corretamente (o inimigo desaparecer para que o item seja ganho), então é possível que você esteja com alguma versão diferente do jogo apresentado na Gamers Book nº1. Quanto ao Steal, tente mais algumas vezes (talvez você precise da ajuda do Sneak Ring) que você certamente conseguirá. 6- Tal código existe somente para a versão japonesa de Final Fantasy VII, estando completamente ausente na versão americana. De qualquer forma, aqui vai: 8009B374 0200 - 8009B376 000A. Não se esqueça de conferir se a sua versão corresponde à japonesa ou à americana. 7- Hmm... Você não fez uma sétima pergunta?

Aí galera da Gamers Book, eu queria comentar e fazer algumas perguntas sobre um assunto muito importante (pelo menos para mim), o Sephiroth de Final Fantasy 7. Sou fanático por ele (na Gamers Book sobre Final Fantasy VII, quase não tinha gravuras dele. Não dá para se contentar só com algumas, né?), por isso quero fazer algumas perguntas:

1- Se Sephiroth pudesse usar a Black Materia, o que aconteceria?

2- Na última página da estratégia, há uma mulher vestida de Tifa. Queria saber se fizeram roupas para Sephiroph? Se fizeram, como eu posso comprar uma? Qual seria o preço?

3- Nesta mesma página há os cards. Eu queria saber se ainda fazem os cards? Se fazem, qual é o preço? Como faço para comprá-los? Tem do Sephiroth?

4- O Sephiroth tem algum sobrenome? Qual?

5- Existe algum código para jogar com Aeris e Seph? Como é?

Mateus dos Santos Simon (Seph)
Soledade - RS

Parafraseando Cloud, "Aeris se foi. Ela não mais falará, não mais chorará, sorrirá... Ou ficará zangada (...). Meus dedos estão tremendo. Minha boca está seca. E meus olhos estão em chamas!". COMO ALGUÉM PODE SER FÃ DE ALGUÉM QUE MATOU A AERIS A SANGUE FRIO? Sem dúvida ele é o vilão mais envolvente e intrigante de toda a saga de Final Fantasy — mesmo a recente Altemisia ou o sorridente Kefka se igualam a ele — e também foi um herói de guerra da Shinra mas... Pelas atrocidades cometidas, ele nem deveria ser digno de empunhar a lendária Masamune! Mas como gosto não se discute, vamos às dúvidas. 1- Bom, a Black Materia continha os conhecimentos sobre uma das maiores catástrofes da história dos Cetras, a queda do meteoro, quando milhares da espécie se sacrificaram para devolver Lifestream para o planeta e permitir que se recuperasse dos danos causados. Por esse mesmo motivo ela estava guardada com toda a segurança. Caso Seph tivesse conseguido invocar a sabedoria na pequena esfera, ele teria convocado a Ultimate Destruction Magic Meteo e um grande meteoro seria invocado para se colidir com o planeta e... Hein? Isso aconteceu? Ah, então ele USOU a Black Materia. Mais um motivo para odiá-lo. Valer-se de seu imenso poder para fins egoístas, como se tornar um Deus. 2- Você deve estar se referindo à página 83, sub-seção "O sucesso de Final Fantsy", certo? Como explicado aí, são roupas confeccionadas por Cosplayers, vistas em praticamente todas as feiras de games no Japão e durante o nosso Encontro Internacional de RPG. Durante a última TGS tivemos alguns exemplos de Cosplayers de Seph, em sua maioria, de altíssima qualidade. Quanto à compra, você dificilmente encontrará elas prontas, obrigando você a encomendar um traje a uma costureira de confiança. O custo varia de acordo com os tecidos escolhidos (se for couro, como o original, pode preparar a carteira para desembolsar MUITO), a mão de obra e uma série de outros fatores. Pode não ser o melhor investimento do planeta, mas com certeza, caso você seja desinibido o bastante, é um dos mais divertidos. Palavra de Iori Yagami! 3- É muito pouco provável que ainda produzam os Cards de Final Fantasy VII, em especial com o comemorado lançamento do oitavo episódio. Talvez você consiga encontrar entre as cartas de um colecionador ou alguma coisa assim. Mas não garantimos que isso vá fazer bem à saúde de sua carteira... E é BEM provável que tenham colocado o Seph em, pelo menos, um card. Se até Biggs, Wedge e Jessie têm seus próprios! 4- Silva? Simon? Talvez Sephiroth Jacinto Leite Aquino Rego? 5- Você pode... Em partes. Você pode tê-lo em seu grupo, mas controlá-lo são outros quinhentos. Ele lutará por conta própria, como nas lembranças de Cloud, mas você também perderá Vincent. Você precisará de três coisas: uma versão Final Fantasy VII japonesa original (entenda-se: não International), um Game Shark e o código 8009B374 0200 - 8009B376 000A. Bom, respondidas as suas dúvidas?

PROCURE A LOJA MAIS PRÓXIMA DE SUA CASA. LÁ COM CERTEZA, VOCÊ VAI ENCONTRAR OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS PARA OS PRINCIPAIS SISTEMAS DE VIDEO GAMES, E UMA GRANDE VARIEDADE DE ACESSÓRIOS.

PROGAMES

Lojas Franquiadas

SÃO PAULO

LAPA - R. Pio XI, 230 - Tel.: (011) 3641-0444 / 831-0444
SANTANA - R. Cons. Moreira de Barros, 314 - Baixos - Tel.: (011) 6979-6644
IPIRANGA - R. Agostinho Gomes, 1583 - Tel.: (011) 273-6784
MOÓCA - R. Juventus, 831 - Tel.: (011) 591-0039
V. OLIMPIA - R. M. Jesuíno Cardoso, 584 - Tel.: (011) 829-1142
V. CARRÃO - Praça Aurélio Lombardi, 62 - Tel.: (011) 295-1190
POMPÉIA - R. Desembargador do Vale, 115 - Tel.: (011) 3862-1125
ÁGUA RASA - Av. Álvaro Ramos, 2171 - Tel.: (011) 6693-7813
STO. AMARO - Av. Adolfo Pinheiro, 1037 - Tel.: (011) 523-9657
JD. BRASIL - Av. Julio Buono, 1486 - Tel.: (011) 201-0373
PENHA - Rua Capitão Avelino Carneiro, 457 - Tel.: (011) 6942-0816
GUARULHOS - Av. Paulo Faccini, 03 - Tel.: (011) 208-3033
S. B. DO CAMPO - R. Municipal, 446 - Tel.: (011) 452-2612
DIADEMA - R. Antonio Dias Adorno, 344 - Tel.: (011) 4076-1986
SUZANO - R. Benjamin Constant, 1093 - Tel.: (011) 477-6350
OSASCO - R. Narciso Sturlini, 448 - Tel.: (011) 7085-2701 - (B. VISTA)
OSASCO - R. Palestina, 1650 - Tel.: (011) 7203-3185 - (MUNHOZ JR)
RIBEIRÃO PRETO - R. Floriano Peixoto, 905 - Tel.: (016) 625-8094
MARÍLIA - Av. Vicente Ferreira, 555 - Tel.: (014) 422-4019
S. J. dos CAMPOS - Av. Dr. Adhemar de Barros, 1319 - Tel.: (012) 341-7250
OURINHOS - R. Parána, 288 - Tel.: (014) 322-2424 (CENTRO)
INDAIATUBA - R. 13 de Maio, 805 - Tel.: (019) 875-3025
PIRACICABA - R. Gov. Pedro de Toledo, 1765 - Tel.: (019) 434-7179
SALTO - R. Itapirú, 158 - Tel.: (011) 7828-1163
SOROCABA - R. Santa Clara, 266 - Tel.: (015) 231-9740
S.J. do RIO PRETO - R. Del. Pinto de Toledo, 3118 - S/L - Tel.: (017) 232-5920
LIMEIRA - R. 13 de Maio, 288 - Tel.: (019) 442-4475
CAMPINAS - R. Com. Querubim Uriel, 271 - Tel.: (019) 255-2545 - (CAMBUÍ)
CAMPINAS - R. José Maria Lisboa, 55 - Tel.: (019) 241-6567 - (V. TEIXEIRA)

BAHIA

SALVADOR - Ladeira do Acupe, 2A - Tel.: (071) 356-1372 - (BROTAS)

BRASÍLIA

ASA NORTE - SCLN, 313 - BL - E. Loja - 64 - Tel.: (061) 274-3311

CEARÁ

FORTALEZA - R. Júlio de Abreu, 291 - Tel.: (085) 267-3684 - (ALDEOTA)

MINAS GERAIS

POUSO ALEGRE - R. Cel. Otávio Meyer, 160 - L.130 - Tel.: (035) 421-7693
SÃO LOURENÇO - Av. Comendador Costa, 295 Loja 15 - Tel.: (035) 331-1683

PARAÍBA

JOÃO PESSOA - Av. Nego, 200 Sala 112 - Tel.: (083) 226-2369

PARANÁ

CURITIBA - Av. Sete de Setembro, 4132 - Tel.: (041) 224-1235 - (BATEL)
CURITIBA - R. Manoel Eufrásio, 826 - Tel.: (041) 253-3008 - (JUVEVÊ)
CURITIBA - Av. Rep. Argentina, 1534 - Tel.: (041) 244-4667 - (ÁGUA VERDE)
S. J. dos PINHAIS - Av. Rui Barbosa, 9295 - Tel.: (041) 382-7785

RIO DE JANEIRO

MEIER - R. Ana Barbosa, 47 Loja 106 - Tel.: (021) 596-2111
ILHA DO GOVERNADOR - R. Eng. Coelho Cintra, 10 - Tel.: (021) 462-0657
BOTAFOGO - R. Voluntários da Pátria, 459 - Tel.: (021) 266-7079
TIJUCA - Rua Conde de Bonfin, 346 S/L 205 - Tel.: (021) 569-9043
CAMPO GRANDE - Estr. do Mendanha, 660 - Tel.: (021) 413-9194
BONSUCESSO - R. Adail, 24 - Tel.: (021) 564-3608
FREGUESIA - Est. dos Três Rios, 200 - BL 3 - Loja 119 - Tel.: (021) 443-85
LARGO DO MACHADO - R. do Catête, 311 - L. 117 - Tel.: (021) 557-1141
COPACABANA - Av. N. Sra Copacabana, 680 - 2º S S - L. b - Tel.: (021) 547-2644
NITERÓI - R. Mariz e Barros, 351 - Tel.: (021) 610-3786 (ICARAÍ)
PETRÓPOLIS - R. do Imperador, 772 - S/L 6 e 8 - Tel.: (024) 242-8887 (Galeria Marches
BARRA - Av. das Américas, 7707 - L.104 - BL01 - Tel.: (021) 438-8317 (Shop. Millennium)

RIO GRANDE DO SUL

PORTO ALEGRE - R. J. Simplício A. Carvalho, 908 - Tel.: (051) 341-3027 (V. IPIRANGA)

SANTA CATARINA

FLORIANÓPOLIS - R. Lauro Linhares, 898 S/L - Tel.: (048) 233-2488 (TRINDADE)
JOINVILLE - R. Dr. João Colin, 377 Centro - Tel.: (047) 433-7429

SERGIPE

ARACAJÚ - Av. Barão do Maruim, 943 - Tel.: (079) 213-0699 (SÃO JOSÉ)

www.progames.com.br

Informações sobre Franchising

Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa - SP - Cep 05060-000 - Tels.: (011) 3641-0444/831-0444

Xenogears

Sonhando...

Eu estava sonhando...
Ou talvez tenha sido somente
Uma memória há muito esquecida...

Um sonho...
Uma memória...

Coisas lembradas
Quando um está dormindo...
Coisas esquecidas
Quando outro está acordado...

Onde as camadas mais profundas
Da memória de um
Tornam-se as camadas mais externas
Dos sonhos do outro...

Qual é a realidade?
Quais são ilusões?
Um não pode dizer até que
O outro desperte...

Ou talvez eles sejam,
Ao mesmo tempo, ambos
Verdade e ficção...

Uma vasta nebulosa...
Sem limites ou fronteiras...

Um completo vazio equivalente
À minha própria existência...

Eu sonhei esse sonho...

Um longo...
E eterno,
Sonho...

Conceitos Básicos

Estratégia Completa

Os personagens

Códigos de GameShark

Lista de equipamentos

Acabe com os Chefes

Todas as Deathblow Skills

Detalhes sobre este que ainda é considerado o melhor enredo da Squaresoft